# WATCH DOGS: LEGION
Im Test: So gut ist der dritte Teil von Ubisofts Hacker-Reihe.

# AQUANOX: DEEP DESCENT
Luxusdampfer oder Schiffswrack? Wir testen die heiß ersehnte U-Boot-Action.



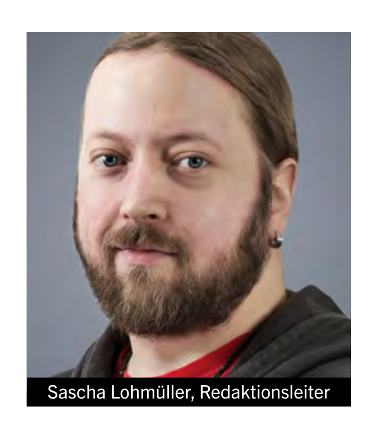


AUSGABE 340
12/20 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

4 397178 706992 12

# **Aufgeschoben ist nicht aufgehoben** – aber ganz schön nervig.


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

„Endlich ist es soweit! Zwar hat es nicht mehr für einen Test in dieser Ausgabe gereicht, doch die Test-Version von Cyberpunk 2077 ist endlich eingetroffen und wir haben brandheiße Ersteindrücke für euch!" Diesen Satz hatte ich mir für die Einleitung des Editorials dieser Ausgabe schon bereitgelegt, bis die erneute Verschiebung des wohl heißersehntesten Spiels in diesem Jahr meine Pläne durcheinanderwarf. Natürlich, wenn die drei Wochen der Qualität und vor allem Fehlerfreiheit des CDP-Rollenspiels zuträglich sind, ist die Entscheidung völlig richtig. Aber so langsam scharren die RPG-Fans bei uns schon mit den sprichwörtlichen Hufen. Hoffen wir also einfach mal, dass es im Dezember dann tatsächlich endlich soweit ist und wir mit euch gemeinsam Night City unsicher machen können.

Bis dahin ist aber ohnehin noch genug zu tun. Assassin's Creed: Valhalla etwa wartet auf mutige Wikinger-Azubis, die das englische Festland erobern. Für einen Test war es leider zu knapp – die Testversion trudelte einen Tag vor Redaktionsschluss ein –, doch konnten wir das Ubisoft'sche Open-World-Epos ohnehin kürzlich sehr ausführlich spielen und euch somit mit allen Infos versorgen, die ihr zum Start des neuesten Assassinen-Abenteuers wissen müsst.

Noch weitaus länger konnten wir Baldur's Gate 3 nach quälender Wartezeit spielen – denn der Nachfolger der altehrwürdigen Forgotten-Realms-Klassiker startete jüngst auf Steam in den Early Access und bietet aktuell den kompletten ersten Akt für alle willigen Käufer. Ob sich die Investition bereits lohnt und was euch genau in der namensgebenden Fantasy-Stadt erwartet, verraten wir euch in unserem großen Co-Coverthema.

Nicht unter den Tisch fallen lassen wollen wir natürlich die neue Konsolengeneration, die diesen Monat an den Start geht. Das ist aus technischer Hinsicht vielleicht für PC-Spieler nicht so wirklich interessant, aber immerhin sind die Nebeneffekte für uns ganz nett. So steigt mitunter auch die durchschnittliche Grafik-Qualität von Multiplattform-Titeln, da die Entwickler nicht mehr durch die ältere Konsolen-Hardware ausgebremst werden. Und natürlich gibt es auch einige schicke Neuankündigungen, in deren Genuss auch wir PC-Zocker kommen. Für diese Ausgabe konnten wir beispielsweise Dirt 5 und Yakuza: Like A Dragon auf der Xbox Series X spielen und erste Infos für euch sammeln.

In Sachen Tests haben wir natürlich auch wieder jede Menge Themen für euch – ganz praktisch zur aktuellen Zeit, in der wir wieder vermehrt aus Rücksicht auf unsere Mitmenschen Kontakte meiden und die heimischen vier Wände hüten. Für ausreichend lange Ablenkung sollte beispielsweise Watch Dogs: Legion sorgen. Der dritte Teil der Reihe räumt mit einigen Problemen des Vorgängers auf, ob das Hacker-Abenteuer auch in Award-Regionen vordringt, lest ihr ab Seite 36. Mindestens genauso lange sollte euch Age of Empires 3: Definitive Edition unterhalten, denn der dritte Teil der RTS-Remaster-Reihe ging ebenfalls vor kurzem endlich an den Start. Davon abgesehen haben wir unter anderem noch das Grusel-Abenteuer Little Hope, den U-Boot-Shooter Aquanox: Deep Descent oder den zweiten Teil des Leisure-Suit-Larry-Reboots für euch. Käufer der Extended-Ausgabe sind in diesem Monat besonders gefordert, denn der Taktik-Titel Mordheim: City of the Damned basiert nicht nur auf der düsteren Warhammer-Vorlage, sondern ist auch knackig-schwer.

**Sascha und das PC-Games-Team**

## +++ PCG-Ticker +++

**+++ NEWS Aktuelles +++**

+++ Kurz zur Verdeutlichung, wie lange wir auf Baldur's Gate 3 warten mussten: Als BG1 herauskam, gingen einige unserer Redakteure noch in die Grundschule. Und Wolfgang war frische 40 Jahre alt. +++

+++ Auf welchen Plattformen wir Vorschau-Versionen spielen, liegt ja oftmals nicht wirklich in unserer Hand. Mit Dirt 5 und Yakuza: Like A Dragon gesellt sich in dieser Ausgabe die Xbox Series X erstmals in die illustre Runde der „Könnten wir nicht eine PC-Version haben?"-Geräte. Die PS5 folgt dann vielleicht im nächsten Monat. +++

+++ „Wie Left4Dead, nur mit Dinos!" Klingt gut? Fanden wir auch und haben uns Second Extinction daher im Early Access angeschaut. +++

**+++ NEWS Tests +++**

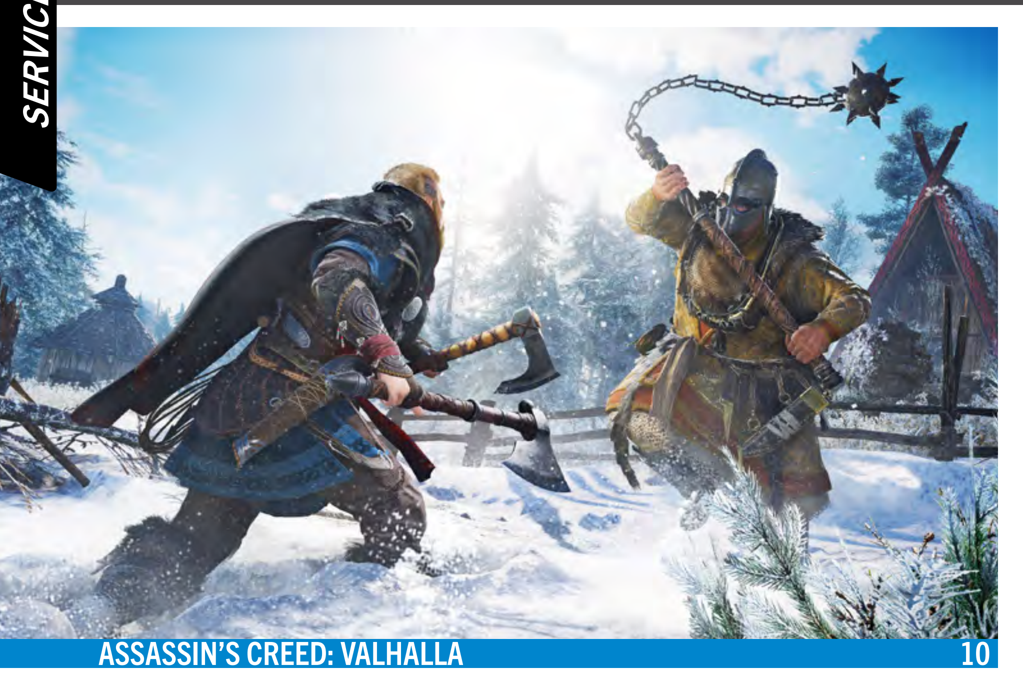
+++ Wenn man eine Umfrage in der Redaktion machen würde, was die Leute an Watch Dogs 2 am meisten genervt hat, käme als Top-Antwort wohl „Hipster-Charaktere" dabei heraus. Gut also, dass sich in Legion jede Figur in der Spielwelt rekrutieren lässt – Punks, Skater & Skater-Punks für Chris, Metaller & Rentner für Sascha sowie Spaßbremsen für Lukas. +++

+++ Eine Schleichfahrt, die ist lustig. Das erzählten zumindest die PC-Veteranen bei uns den Frischlingen, als das neue Aquanox eintrudelte. Schade, dass die Reihe nie wieder an den Erstling anknüpfen konnte. +++

**+++ NEWS Vermischtes +++**

+++ Falls ihr euch wundert, wer die drei Neuen im Impressum sind – doch warum sollte jemand erst das Impressum und dann das hier lesen? –, Christian Fußy, Claus Ludewig und Michael Grünwald werden euch hauptsächlich auf der Webseite über den Weg laufen, aber auch sicher mal das ein oder andere Special für das Heft verantworten. Willkommen, ihr drei! +++

# INHALT 12/2020



ASSASSIN'S CREED: VALHALLA 10



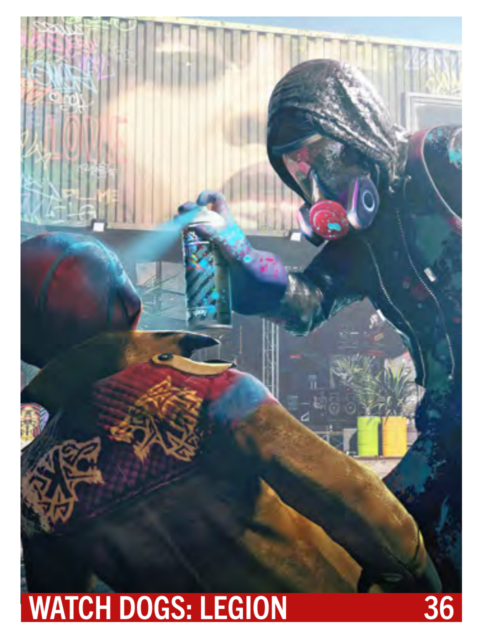
BALDUR'S GATE 3 16

## AKTUELL



## TEST





WATCH DOGS: LEGION 36

AGE OF EMPIRES 3: DEF. ED. 40

## MAGAZIN



## HARDWARE



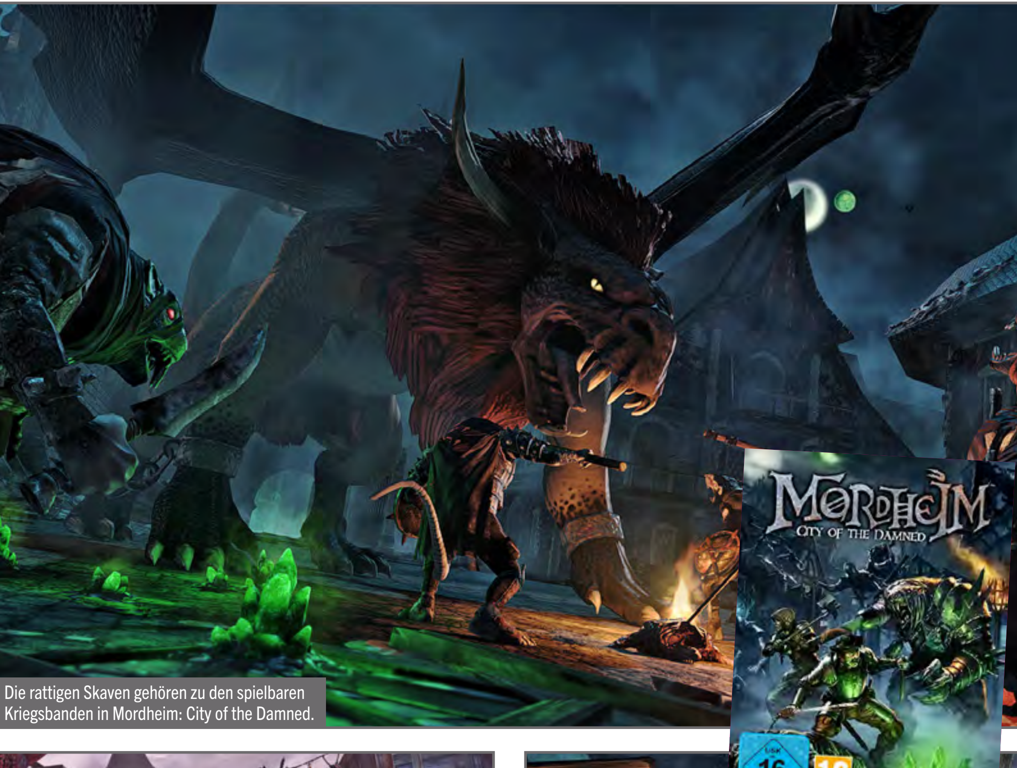
## EXTENDED



## SERVICE

# . . . und das ist auf den DVDs:

MIT DIGITALER VOLLVERSION


Die rattigen Skaven gehören zu den spielbaren Kriegsbanden in Mordheim: City of the Damned.


In einen solchen Hinterhalt zu geraten, ist in Mordheim keine Seltenheit – hoffentlich können wir die Chaos-Truppen hier noch abwehren …


Die taktische Aufstellung ist in den rundenbasierten Gefechten das A und O – erhöhte Positionen für Fernkämpfer etwa sind Gold wert.

## MORDHEIM: CITY OF THE DAMNED

Falls euch der Name Mordheim aus dem analogen Bereich bekannt vorkommt, trügt das nicht, denn City of the Damned ist die fast gleichnamige Adaption des Warhammer-Tabletop-Spiels Mortheim. Hier führt ihr eine Kriegsbande in die chaotische Stadt Mordheim und kämpft dort um Ruhm, Ehre, Gebiete und die wertvollen Warpstein-Fragmente. Zur Auswahl stehen euch Fraktionen wie die Schwestern des Sigmar, der Kult der Besessenen, die Skaven oder die Söldner des Imperiums. Tragt ihr den Sieg in einer der rundenbasierten, knackig-schweren Schlachten davon, verbessert ihr euren Kampftrupp oder rekrutiert neue Mitglieder, doch obacht: Jede Einheit, die ihr im Kampf verliert, ist für immer dahin. Mordheim enthält sowohl eine Solo-Kampagne als auch einen kompetitiven Online-Part.

### INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Mordheim: City of the Damned handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

### FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Rundentaktik
Publisher: Focus Home Interactive
Veröffentlichung: 19. November 2015

### SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

**Mindestens:** Windows Vista/7/8/10 64bit, Dual-Core mit 2,0 GHz, 4 GB RAM, Radeon HD 5850/Geforce GTX 460, 8 GB freier Festplattenspeicher
**Empfohlen:** Windows Vista/7/8/10 64bit, Intel Core i5-2500K @3,3 GHz/ AMD FX-8350 @4,0 GHz, 4 GB RAM, Radeon R9 270/Geforce GTX 670, 8 GB freier Festplattenspeicher

Bitte beachtet, dass die Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen. Um sicher zu gehen, löst sie daher innerhalb der ersten 6-7 Monate nach Erscheinen des Heftes ein. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

## DVD 1

### TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)

- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

### TEST

- Age of Empires 3: Definitive Edition
- Aquanox: Deep Descent
- FIFA 21

### VORSCHAU

- Baldur's Gate 3
- Watch Dogs: Legion




## DVD 2

### VORSCHAU

- Assassin's Creed: Valhalla
- Dirt 5
- Medieval Dynasty
- Need for Speed: Hot Pursuit Remastered
- Prodeus
- Yakuza: Like A Dragon

### SPECIAL

- Baldur's Gate 3: Hört auf, immer die gleiche Geschichte zu erzählen!
- Fable 2 – Albion und Lionhead in Höchstform
- Marvel vs. DC – Die zahlreichen Spiele der Comic-Giganten



4NETPLAYERS






- RUCKZUCK SPIELBEREIT
- SPIELEWECHSEL IN SEKUNDEN
- 60+ SPIELETITEL
- SUPER SIMPLE MODVERWALTUNG




WWW.4NETPLAYERS.DE














...und viele Weitere!



# DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

## SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



**Spielt gerade:**
WoW: Shadowlands, Borderlands, Hammerting und viel Zeug auf der PS5

**Hört gerade:**
Uada – Djinn; Dark Tranquillity – Moment; Enslaved – Utgard

**Schafft schon mal Platz:**
für die PS5 – das Teil muss neben den Fernseher, ins Regal passt es nicht.

**Und sonst:**
Feierte Halloween in diesem Jahr vor dem Rechner mit Freunden im Discord. Das war zwar auch feuchtfröhlich, aber trotzdem nicht dasselbe. Corona darf sich dann auch langsam gerne mal verkrümeln. Hoffen wir auf 2021.

## MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director



**Spielt:**
Diablo 3 – Season 22, Yakuza: Like a Dragon, World of Warcraft: Shadowlands

**Freut sich:**
Auf die Playstation 5. Und auch auf Cyberpunk 2077, wenn es denn endlich wirklich erscheint …

**Schaut:**
The Mandalorian, Star Trek: Discovery

**Hofft:**
Dass im nächsten Jahr alles besser wird.

## KATHARINA PACHE | Redakteurin



**Spielt gerade:**
Fuser, Yakuza: Like a Dragon, Control, Resogun und The Binding of Isaac, so wie immer halt

**Las zuletzt:**
Der Kaffee am Arsch der Welt. Anfang und Ende waren lustig, die Mitte war eher langweilig. Danke für die Aufmerksamkeit.

**Schiebt gerade:**
ziemlich Frust, aber wer nicht?

**Hat mal wieder Lust auf:**
Bloodborne

## LUKAS SCHMID | Redakteur



**Spielte gerade:**
A Short Hike. Absoluter Entspannungs-Geheimtipp, unbedingt kaufen!

**Will:**
sich angesichts der unzähligen Releases in November und des damit einhergehenden Stresses am liebsten in ein Loch verkriechen und erst irgendwann im Januar wieder rauskommen. Bitte ab und an füttern.

**Freut sich:**
Auf Mandalorian – Season 2, das beste Stück Star Wars seit langer Zeit.

**Fragt sich:**
Wie das zu Weihnachten wird. Ich hoffe, ich kann zur Familie in die Heimat.

## CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



**Spielt gerade:**
Auf seiner frisch eingetroffenen PS5.

**Schaut gerade:**
Cobra Kai und so langsam wieder ein bisschen WWE

**Ist:**
Wieder ziemlich urlaubsreif.

**Tippt:**
Diese Zeilen während er die Games-Aktuell-Produktion leitet, Spider-Man: Miles Morales testet und die PS5 auf Herz und Nieren checkt. Stressiges Jahresende, aber Spaß macht es trotzdem irgendwie.

## FELIX SCHÜTZ | Redakteur

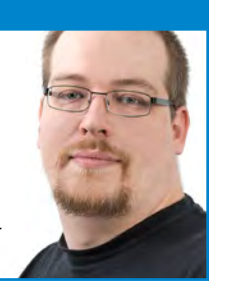


**Hat in den letzten Wochen unerwartet viel Zeug weggeschaut:**
Spaceforce (Season 1), 21 Bridges, First Man, Ratchet (Season 1), Borat 2, The Trial of the Chicago 7, The Old Guard, Knives Out, Drecksau, The Devil All The Time, Mord im Orientexpress, Hotel Artemis, Enola Holmes, Vice, Baby Driver, Bombshell, The Accountant und The Mandalorian (Season 2).

**Hat allerdings beim Großteil davon:**
Gleichzeitig Borderlands 2 auf der Switch durchgespielt.

**Konnte sich nach knapp 180 Stunden von Hades losreißen:**
Wenn auch nur sehr widerwillig. Jetzt ist erst mal Schongang bis zum Release von Cyberpunk 2077 angesagt. Die Augen werden langsam eckig.

## MATTHIAS DAMMES | Redakteur



**Spielt nun doch nicht:**
wie geplant Cyberpunk 2077, sobald ihr das hier lest. Die erneute Verschiebung gibt mir stattdessen Zeit für Assassin's Creed: Valhalla.

**Bis dahin:**
spiele ich derzeit mal wieder viel zu viel World of Warcraft. Dabei ist das neue Add-on Shadowlands ja noch gar nicht erschienen.

**Ist noch nicht:**
so richtig überzeugt vom neuen Album der Ärzte. Zwei, drei Stücke sind ganz okay, aber sonst ist es nicht so wirklich das, was ich von der besten Band der Welt erwartet habe.

## PAULA SPRÖDEFELD | Social-Media-Redakteurin



**Hat sich in der Spooky Season gegönnt:**
The Dark Pictures Anthology: Little Hope und mal wieder Outlast!

**Darf jetzt endlich wieder:**
einen Harry-Potter-Marathon starten. Jetzt sind die Horrorfilme größtenteils weggeguckt! Wundert micht aber trotzdem, dass Maci sich Hill House und Bly Manor antut!

**Kann leben mit:**
Dem zweiten Lockdown. Ich bin sowieso eine Oma, die gern puzzelt und liest und Serien schaut. Fehlt nur noch der altersschwache Dackel, den ich mir eventuell noch in diesem Jahr zulegen will!

## DAVID BENKE | Video-Redakteur



**Spielt gerade:**
Ghost of Tsushima, FIFA 21, NFS: Hot Pursuit Remastered

**Schaut gerade:**
Nach einem neuen Serien-Langzeitprojekt auf Netflix. Die finale Entscheidung ist noch nicht gefallen, Ozark sah aber ganz nett aus.

**Hört gerade:**
N'to, Worakls, French 79 und andere Electro-Musik made in France

**Bekam Post:**
Vom Bundesverwaltungsamt in Köln. Die wollen das BAföG zurück. Wissen die denn nicht, dass man als Video-Redakteur nix verdient?!

## MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur



**Gibt sich die volle Ubisoft-Dröhnung mit:**
Watch Dogs: Legion (uii!) und Assassin's Creed: Valhalla (uii!)

**Schaut gerade:**
The Haunting of Hill House (ich weiß, viel zu spät) und Bly Manor.

**Versucht abzuarbeiten:**
Meine Reviews zur Xbox Series X/S, Dirt 5 und The Falconeer, die bereits ausgelutscht und verdaut sind, sobald ihr das hier lest.

**Hofft ganz dolle auf:**
Die Möglichkeit, Weihnachten mit der Familie zu feiern und ein baldiges Corona-Ende. Bis dahin: Maske, Abstand und Zusammenhalt. <3

## SO ERREICHT IHR UNS:

**Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:**

**Anregungen und Fragen rund ums Heft:** redaktion@pcgames.de

**Fragen und Anliegen zum Abo:** abo@computec.de

**Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:** dvd@pcgames.de

**Heftnachbestellungen und Sonderhefte:** shop.pcgames.de

**PC Games abonnieren:** abo.pcgames.de

**Trefft das Team auf Facebook:** www.facebook.de/pcgamesde

**Folgt uns auf Twitter:** www.twitter.com/pcg_de

**PC Games auf Instagram:** www.instagram.com/pcgames.de







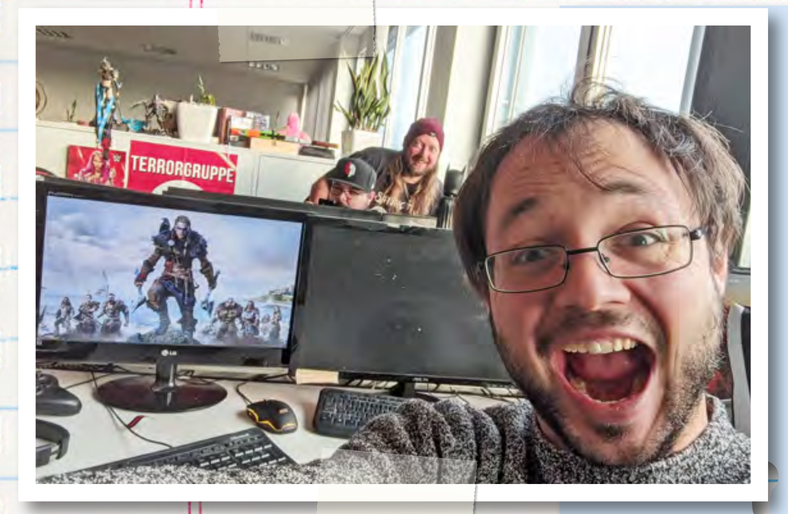
# DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

## Generationswechsel, Teil 2

Dass die Xbox Series X bei uns eingetrudelt war, hatten wir euch ja schon in der letzten Ausgabe berichtet. Mittlerweile kamen auch noch die Xbox Series S und natürlich auch die Playstation 5 bei uns an. Das freut die eher Konsolenaffinen Kollegen extrem, entlockt den PClern ein Schulterzucken und sorgt für die meisten vor allem für einen vollen Termin-Kalender – Stress der guten Art immerhin.




## Fotomontage am Montag

Lukas „der Faker" Schmid hat schon zu Nicht-Corona-Zeiten ein seltenes, aber sehr extrem ausgebildetes Talent dafür entwickelt, auf Events das Foto-Schiessen zu vergessen. Kein Wunder, dass sich das nun bei digitalen Anspielterminen fortsetzt. Naja – solange er so gekonnt die Situation nachstellt, ist uns das auch recht.

## NECROMUNDA-GEWINNSPIEL







Seit Anfang September schicken Fans im Taktik-RPG Necromunda: Underhive Wars einen Trupp aus erfahrenen Kämpfern durch die düsteren Tunnel des namensgebenden Underhive, stets auf der Suche nach Ruhm, Schätzen und Ehre – wahlweise in einer Kampagne oder im Online-Modus. Falls ihr nun auch Lust bekommen habt, dabei mitzumachen, kommt unser Gewinnspiel ganz gelegen: In Zusammenarbeit mit Publisher Focus Home Interactive und Gamesplanet.com verlosen wir nämlich fünf Steam-Codes für das Spiel. Beantwortet dafür einfach folgende Frage:

**In welchem übergeordneten Universum spielt Necromunda?**
**a) Warhammer**
**b) Warcraft**
**c) Shadowrun**

Eure Antwort schickt ihr einfach per Mail an redaktion@pcgames.de mit dem Betreff „Necromunda@PC Games". Beachtet bitte auch die unten stehenden Teilnahmebedingungen. Viel Glück!

Teilnahmeberechtigt sind alle Leser der PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Einsendeschluss ist der 11. Dezember 2020. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihr Name in der PC Games abgedruckt wird. Teilnahme nur ab 18 Jahren. Im Falle des Gewinns ist ein Altersnachweis erforderlich.







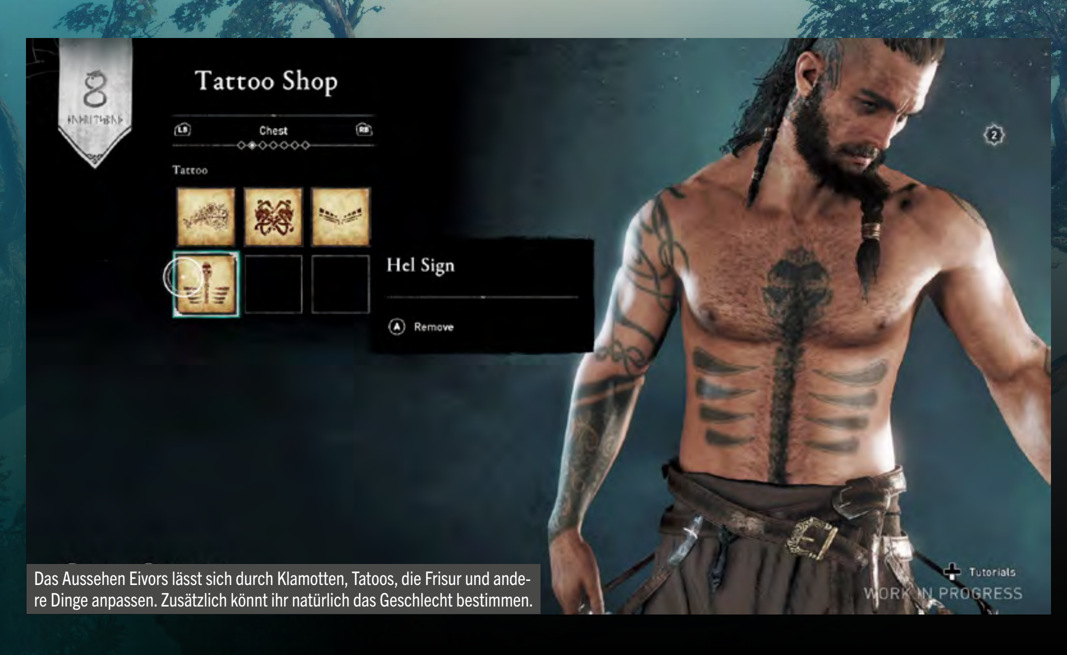
# Assassin's Creed Valhalla

Assassinen gegen Templer, Wikinger gegen Briten, der Wendler gegen Menschenverstand – brutal! Wie brutal, konnten wir beim mehrstündigen Anspielen von Valhalla rausfinden.

**Von:** Lukas Schmid

**Genre:** Action-Adventure/RPG
**Entwickler:** Ubisoft
**Hersteller:** Ubisoft
**Termin:** 10. November 2020

Ich weiß noch, wie ich das erste Mal Assassin's Creed gespielt habe. Tatsächlich stieg ich mit dem ersten Teil ein, allerdings nicht zum Release, sondern erst einige Jahre später. Da schenkte mir meine Freundin den Erstling, Assassin's Creed 2, Brotherhood und Revelations zusammen zum Geburtstag. Nachdem mich das erste Abenteuer eher ernüchtert zurückließ, zog mich die direkte Fortsetzung sofort in ihren Bann, und den folgenden Spielen gelang das ähnlich konsequent. Nur wenige Monate später, es war 2012, kaufte ich mir Assassin's Creed 3, spielte es, blieb ziemlich enttäuscht zurück und dachte mir „Das ist nicht mehr das Assassin's Creed, das ich so zu schätzen gelernt habe". Nun, viele Jahre und mindestens ebenso viele Assassin's-Creed-Spiele später, mag ich kaum noch glauben, dass ich damals schon die Abkehr der Serie von ihren Wurzeln bemäkelte. Die Open-World-Action-RPGs Origins und vor allem Odyssey hatten kaum noch etwas mit den ersten paar Titeln gemein. Allerdings mag ich beide wirklich sehr – habe ich mich geändert oder haben sich die Spiele inzwischen eine andere, hochwertige Identität angeeignet? Ich weiß es nicht sicher, mit Blick auf den großen Erfolg beider genannten Abenteuer scheinen die Entwickler auf jeden Fall etwas richtig zu machen.



Das Aussehen Eivors lässt sich durch Klamotten, Tatoos, die Frisur und andere Dinge anpassen. Zusätzlich könnt ihr natürlich das Geschlecht bestimmen.

**The best of all worlds**

Nun kommt Valhalla, und nach allem, was geplant ist, scheint ihm die Gefahr zu drohen, wie dereinst Teil 3 in eine Identitätskrise zu schlittern: Die neu etablierten Elemente aus Origins und Odyssey soll es bieten, auch zahlreiche Features der alten Spiele, idealerweise frische Ideen mit sich bringen – ein wildes Sammelsurium, prädestiniert dafür, schlussendlich als Hans Dampf in allen Gassen niemanden zufriedenzustellen. Nach meiner bereits zweiten Anspielsession mit Valhalla jedoch, in der ich mich diesmal satte acht Stunden als Wikinger in Nordengland verlustieren durfte, blieb ich erneut sehr gut unterhalten und positiv gestimmt zurück. Ich rücke zwar nicht ab von meiner Theorie, dass Assassin's Creed unter einer Identitätskrise leidet, wie ich auch vor einiger Zeit in meiner Kolumne erörtert habe. Entgegen jeder Logik funktioniert der wilde Mix aus Alt und Neu aber, und das Gesamtkonstrukt fühlt sich schlüssig an.

**Did you just assume my Wikinger?**

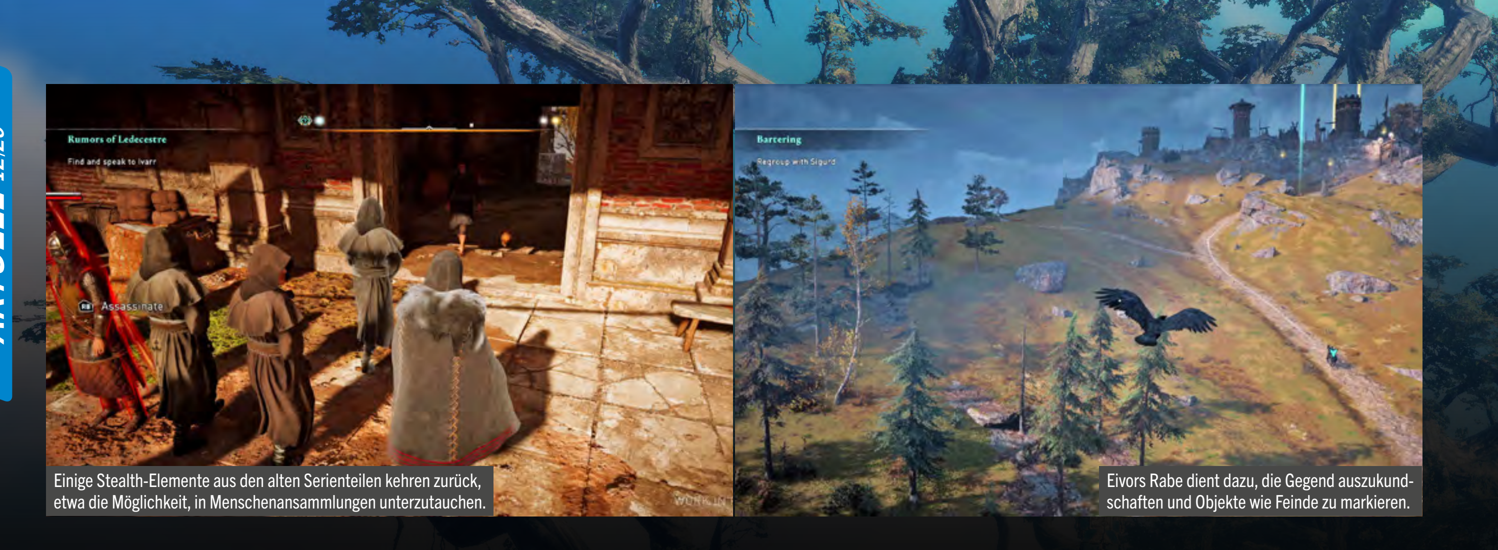
Dabei ging ich tatsächlich dreifach skeptisch an meine Anspielsession ran: Erstens, weil ich satte 195 Stunden in Odyssey versenkt und mich in den Gameplay-Loop und vor allem das Griechenland-Setting verliebt habe. Der Gedanke, hier jetzt mit neuer Figur auf einer anderen Map unterwegs zu sein, widerstrebte mir subjektiv. Zweitens wegen der gerade geäußerten Bedenken. Und drittens, da ich beim letzten Spielen für meine erste Vorschau irritiert feststellte, dass Stealth im Vergleich zur Action einen deutlich geringeren Stellenwert einnahm. Aber worum geht es eigentlich? Diesmal verschlägt es uns im Jahre 873 in Gestalt des Wikinger-Clanführers Eivor nach Nordengland. Ob Eivor weiblich oder männlich ist, entscheidet der Spieler. Tatsächlich kann das Geschlecht sogar jederzeit per Auswahl im Menü geändert werden. Erklärt wird das im Begleittext dadurch, dass in den Daten des Animus, der Maschine, mit der die genetischen Erinnerungen der Assassin's-Creed-Helden zum Leben erweckt werden, zwei Stränge gefunden wurden, die zu unterschiedlichen Zeitpunkten stärker oder schwächer ausgeprägt sind. Wahlweise kann man auch das Spiel das Geschlecht entscheiden lassen, dann wechselt es offenbar immer wieder mal. Klingt bescheuert, aber das ist man von den Assassin's-Creed-Storys ja gewohnt!

**Lebe lieber leise**

Aus Norwegen kommend mussten Eivor und ihre Mannen – der Einfachheit halber bleibe ich fortan bei der weiblichen Ansprache – fliehen und suchen nun in Nordengland nach Land für den Aufbau einer neuen Existenz. Tatsächlich wird sich auch in Norwegen ein spielbares Areal befinden, doch das dient primär als Tutorial. Dort werden wir die verschiedenen Spielmechaniken kennenlernen, die ersten Missionen bestreiten und das Kampfsystem ausprobieren. Hier beziehe ich mich aber auf Erläuterungen der Entwickler, selbst erforschen durfte ich den Norwegen-Abschnitt nicht. Stattdessen stand mir in der Demo das Gebiet Mercien zur Verfügung, nachdem ich das letzte Mal in Ostanglien auf Erkundungstour ging. Neben der gesamten Haupt-Questline dieses Bereiches, die einige Stunden nach dem Start des Spiels angesiedelt ist, absolvierte ich auch einen Großteil der Nebenmissionen und Minispiele. Erfreut stellte ich fest, dass mein Eindruck aus der ersten Demo offenbar auf einen etwas ungeschickt ausgewählten Part des Abenteuers zurückzuführen war, beziehungsweise viele Elemente damals offenbar ganz bewusst noch nicht gezeigt wurden: Stealth ist nach wie vor ein wichtiger Faktor und fühlt sich befriedigend an.



Nach und nach baut man im Spiel seine Heimatgemeinde mittels Ressourcen immer weiter aus.



Einige Stealth-Elemente aus den alten Serienteilen kehren zurück, etwa die Möglichkeit, in Menschenansammlungen unterzutauchen.

Eivors Rabe dient dazu, die Gegend auszukundschaften und Objekte wie Feinde zu markieren.

Während ich durch die Lande strich, ergaben sich in diversen Lagern und Situationen immer wieder Möglichkeiten, ungesehen murksend meine Aufgaben zu erfüllen. Auf Hausdächern und Gerüsten balancierend, versteckt im hohen Gras oder auf andere Arten verborgen, ging ich an Widersachern einfach vorbei oder erledigte sie lautlos mit meiner versteckten Assassinen-Klinge. Pfeifen, um Feinde herbeizulocken, ging natürlich auch, und mit Pfeil und Bogen sind die bösen Buben aus der Ferne ausgeschaltet, bevor sie um Hilfe rufen oder sich irgendwie zur Wehr setzen können.

**1,5 Meter Abstand sind das nicht**

So weit, so bekannt. Und so schön, dass die actionreichen Schlachten nicht immer das Mittel zum Zweck sind. Noch spannender fand ich aber, dass ich endlich auch das Feature „Social Stealth“ ausprobieren durfte. Angepriesen als große Neuerung, handelt es sich dabei in Wahrheit einfach um die Rückkehr von Elementen aus den ganz frühen Assassin's-Creed-Teilen. Ist Eivor in Gemeinden voller NPCs unterwegs, in denen sich auch Wachen befinden, welche nicht gut auf sie zu sprechen sind, dann gibt es diverse Möglichkeiten, unauffällig zwischen den Leuten zu verschwinden. Dafür zieht sich Eivor einen Mantel über und wandert etwa inmitten einer Traube Menschen unbemerkt an Wachen vorbei, setzt sich auf eine Bank, damit Feinde aufhören, nach ihr zu suchen, oder tarnt sich als Schmied, der gedankenverloren an seinem Metallwerk arbeitet. Zusätzlich können wir Bettler an unsere Seite rufen, die die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich ziehen und mir Zeit geben, zu verschwinden. So schön ich diese zusätzlichen Methoden finde, bin ich mir noch nicht sicher, wie sinnvoll sie im Kontext des Abenteuers wirklich sein werden. Eine Wanted-Anzeige wie in manchen frühen Serienteilen gibt es nicht und im Zweifelsfall ist der Kampf immer ein adäquates Mittel, um voranzukommen. Social Stealth muss also noch beweisen, dass es integraler Bestandteil der Spielerfahrung ist und nicht nur ein Goodie für diejenigen, die seit Jahren nach einem solchen System schreien.

**You have my axe, and a hammer**

Faszinierenderweise sind die oft angepriesenen Raubzüge, also die passend zu unserer Wikinger-Natur feindlichen Übernahmen von Stellungen, tatsächlich optional. Wer will, nimmt diese Lager genauso gut still und heimlich aus. Oder aber man stößt ins Horn, worauf die Wikinger-Gesellen angestürmt kommen und man offensiv um die Vorherrschaft kämpft. In den besonders großen, meist Story-gebundenen Eroberungsschlachten hat man diese Wahl nicht. Dafür geht es hier mit Rammbock, mehreren Arealen, die eingenommen werden müssen, und generell einer actionreichen Inszenierung noch beeindruckender zu Werke. Gekämpft wird ähnlich wie in den beiden Vorgängern: Mit den Schultertasten greift man an, jetzt allerdings kann man nicht nur ein- sondern sogar zweihändig und mit unterschiedlichen Waffen pro Hand oder auch mit einem Schild in die Schlachten ziehen. Dann nutzt man etwa ein Schwert oder eine kleine Axt für schnelle Attacken,

KING BURGRED
Yes ... yes. Forgive me, I ... Do not harm me, I beg of you. Please. I'll go anywhere. Here! I resign it! Here!

WORK IN PROGRESS

Sind wir wirklich die Guten? Als Wikinger haben es Eivor und Co. vor allem auf feindliche Übernahmen abgesehen.

Auf der Map kann man jederzeit sehen, wie viele Geheimnisse, Nebenaufgaben und Schätze es im jeweiligen Gebiet noch zu finden gibt.

während man mit dem Hammer in der anderen Hand langsame, aber dafür vernichtende Schläge verteilt. Zusätzlich kehren auch die diversen Spezialattacken zurück, von denen man stets vier auf einmal ausrüsten kann. Dazu kommen vier weitere für den Bogen. Dann wirft man etwa mit Äxten nach den Widersachern im direkten Umfeld, führt einen Sprungangriff aus oder greift kurzzeitig mit einer vergifteten Klinge an.

Ich mochte das Kampfsystem schon in Origins und in Odyssey, jetzt wirkt es noch etwas durchdachter. Man kann gezielter angreifen und ausweichen und durch die Möglichkeit, zwei Waffen oder Schilde gleichzeitig zu tragen, kommt auch mehr Varianz rein. Absicht der Entwickler ist, dass sich die Kämpfe direkter, brachialer anfühlen, und ich finde, das ist gelungen. Geheilt wird übrigens nicht mehr automatisch, sondern mit aufgeklaubten Beeren, Fleisch von erlegten Tieren und anderer Nahrung. Ob das sinnvoll ist? Bisher sorgte das neue System dafür, dass ich vor allem etwas genervt für neue Heilitems durch die Gegend rennen musste, wenn mein Beutel wieder mal leer war.

**Ich müsste mal schiffen**

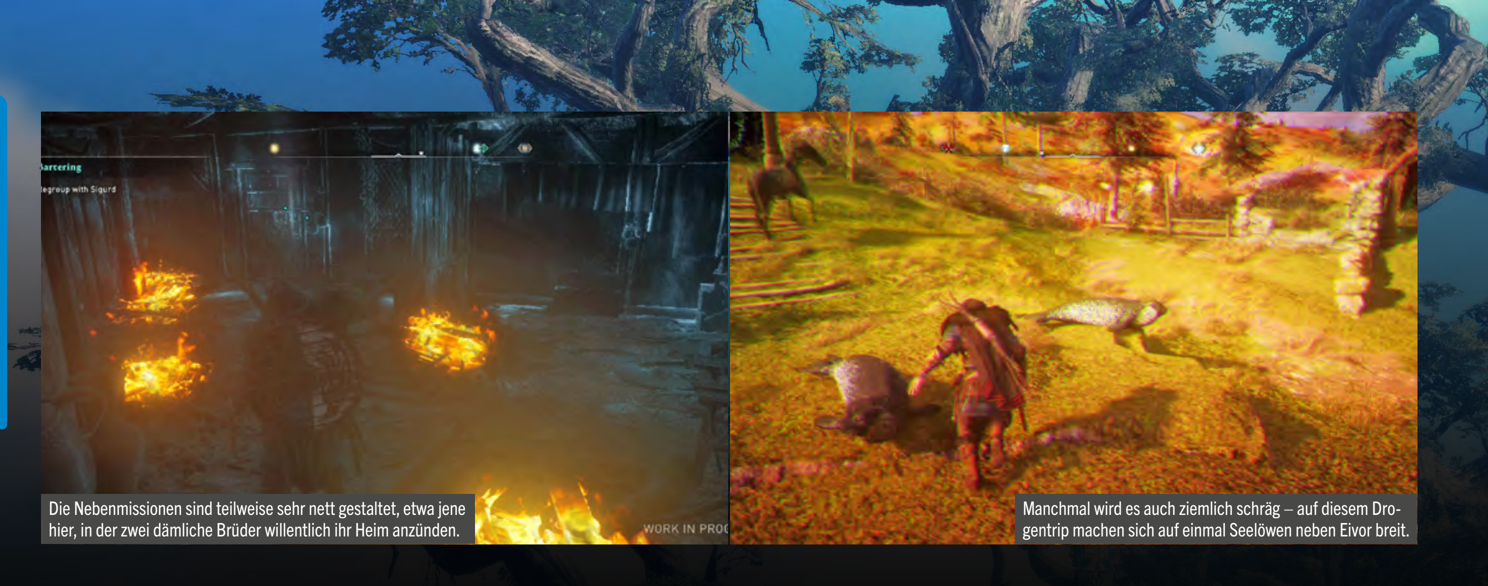
Immerhin macht das Herumrennen Spaß, denn die Welt ist gestalterisch wieder mal eine Wucht. Durch die Landschaft zu streichen und einfach nur das Licht der virtuellen Sonne zu bestaunen, bereitet mir Freude. Gerade in den Gemeinden voller NPCs fühlt sich Nordengland auch sehr glaubwürdig belebt an. Und hier zeigen sich zwei kleine, aber sehr relevante Verbesserungen: Rufe ich nach meinem Pferd, braucht es nicht ewig, bis es neben mir auftaucht. In Odyssey lief ich Strecken oft zu Fuß, bis der verdammte Gaul endlich neben mir ankam. Punkt 2: Das Schiff lässt sich nicht mehr nur an festgelegten Orten am Hafen rufen, sondern überall dort, wo Wasser ist. Die Rolle des Bootes wurde übrigens zurückgeschraubt, Schiffskämpfe gibt es keine mehr. Stattdessen dient es offenbar wirklich nur dazu, um auf den diversen Wasserwegen von Punkt A nach Punkt B zu gelangen. Ob das auf dem Meerweg zwischen Norwegen und England anders aussieht, ja, ob man überhaupt auf dem weiten Ozean wird fahren können, das muss sich noch zeigen. Was mir gefällt: Das ewige Gesammle so vieler Ubisoft-Spiele, etwa wie im kürzlich von mir gespielten Watch Dogs: Legion (siehe Vorschau in dieser Ausgabe), in Valhalla reduziert daherkommt. Damit meine ich nicht, dass es wenig zu tun gibt, nein. Aber die Aufgaben sind nicht so furchtbar kleinteilig. Es gilt nicht, massig Items zu finden. Und mit Fähigkeitspunkten für den Skill Tree, die über Erfahrungspunkte verdient werden, gibt es auch sinnvolle Belohnungen für das Absolvieren der Missionen.

Im Demogebiet versuchte ich mich etwa in einem Boxring, meisterte ein Minispiel, bei dem ich Steine aufeinanderschichten musste, verteidigte meinen Status als größter Trunkenbold des Landes in einer Rhythmus-Herausforderung,




Stealth spielt eine große Rolle. Wahlweise kann man aber auch voll und ganz auf die actionreiche Offensive setzen.

Der Skill Tree ist weitverzweigt. Allzu unterschiedlich wirken die diversen Äste aber noch nicht.




Die Nebenmissionen sind teilweise sehr nett gestaltet, etwa jene hier, in der zwei dämliche Brüder willentlich ihr Heim anzünden.

Manchmal wird es auch ziemlich schräg – auf diesem Drogentrip machen sich auf einmal Seelöwen neben Eivor breit.

jagte vom Wind fortgetragenen Dokumenten hinterher, übte mich in eher lahmen „Wikinger-Rap-Battles“ und stand allerlei verrückten Briten bei ihren Problemen zur Seite. So galt es zum Beispiel, für ein Brüderpaar deren Haus anzuzünden, damit sie ihr Hab und Gut aus der brennenden Hölle retten und damit beweisen konnten, was für harte Kerle sie sind. Warum nicht! Das Vorhaben ging für das Brüderpaar übrigens natürlich schief.

Anders als noch in Odyssey wird einem angezeigt, wie viele Nebenmissionen und Reichtümer es in jedem Gebiet noch zu finden gibt. Um die genauen Orte zu lokalisieren, muss man aber wieder einmal Aussichtspunkte synchronisieren, den Raben, der einen stets begleitet, auf Erkundungstour schicken und generell die Augen offenhalten. Bisher fühlt sich das wie ein guter Kompromiss an: Es gibt die Möglichkeit der Erkundung und trotzdem etwas Hilfestellung, damit man nicht verzweifelt nach weiteren Aufgaben sucht, die eventuell gar nicht mehr vorhanden sind.

**Eine Frau vieler Fähigkeitenpunkte**

Mit „Reichtümern“ meine ich neben Ressourcen übrigens auch Waffen. Zwar wird es offenbar erneut eine große Auswahl an verschiedenen Ausrüstungsstücken geben, das Loot-Gameplay aus Odyssey ist aber Geschichte. Es wirkt, als wäre jeder Ausrüstungsgegenstand einzigartig und ließen sich ausnahmslos mehrmals verbessern. Anders als bisher verliert ein liebgewonnenes Item also nicht innerhalb kürzester Zeit seinen Wert, weil die Angriffskraft durch Stufenaufstiege zu gering ist, sondern kann mit geringem Einsatz weiterbenutzt werden. Das Levelsystem aus Origins und Odyssey fiel auch dem Rotstift zum Opfer. Wie viel besser die Alternative funktioniert, muss sich noch zeigen.

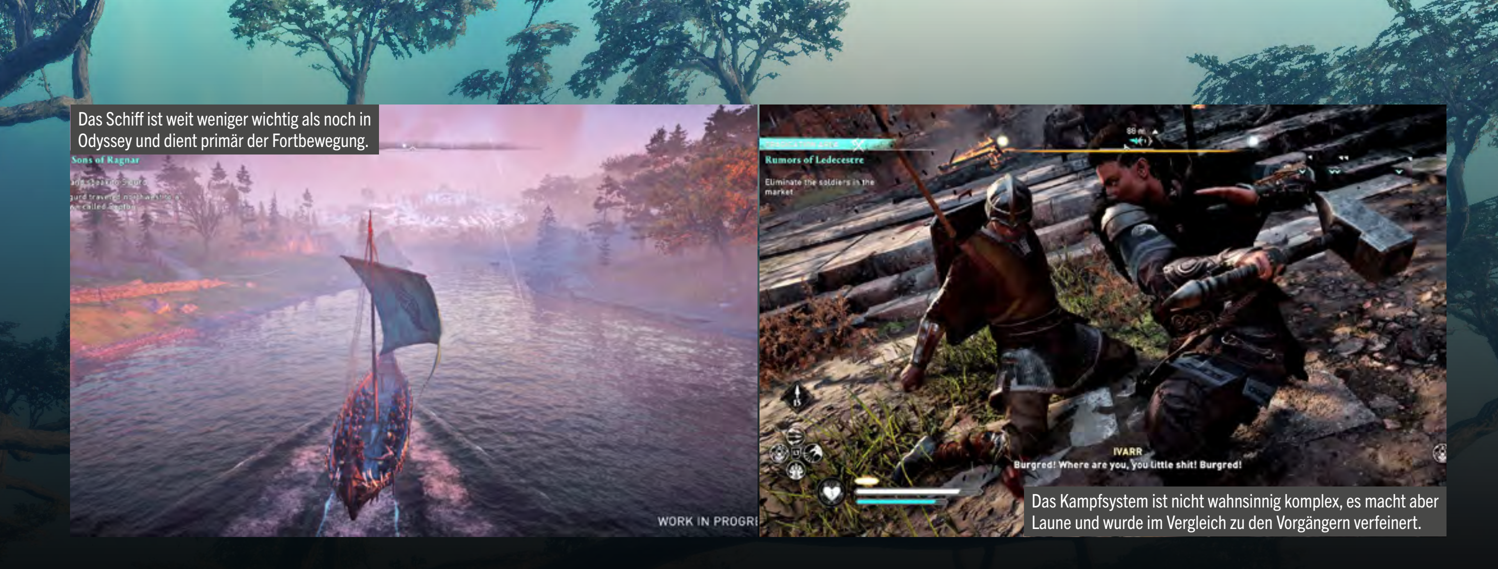
Statt mit Erfahrungspunkten den Grundlevel zu steigern, bringen sie als Belohnung fürs Kämpfen und für absolvierte Aufgaben Fähigkeitenpunkte ein, die wir in einem umfangreichen und verzweigten Skill Tree investieren. Der teilt sich in verschiedene Bereiche auf, mit Fokus auf unterschiedliche Stärken wie Stealth, Angriff und Co. In der Praxis stehen aber in jeder Verästelung sehr ähnliche Upgrades zur Wahl. Wie viel hier Schein und wie viel Sein ist, wage ich derzeit noch nicht einzuschätzen. Ewiger Grind, um gegen Feinde überhaupt eine Chance zu haben, soll es dank des neuen Systems aber zumindest nicht mehr geben. In Odyssey war es ja so, dass Gegner, die ein paar Stufen über uns waren, meist ein beinahe unüberwindbares Hindernis darstellten. Tatsächlich scheint sich das gebessert zu haben, besonders im Bereich Stealth. Sticht man einen Feind hinterrücks nieder, ist er besiegt und verliert nicht bloß ein Zehntel seiner Lebensenergie. Neue Fähigkeiten schaltet man übrigens auch im Skill Tree frei. Zusätzlich gibt es eine zweite Art von Punkten mit begrenzter Anzahl, versteckt an verschiedenen Orten in der Welt, durch die wir ebenfalls neue Talente erhalten.

**Home is where the Brauhaus is**

Erstmals selbst erforschen durfte ich diesmal Eivors Wikingerdorf, das ich selbst aufbauen kann, um diverse Boni zu erhalten. Bäckerei, Brauhaus, Schmiede und Co. müssen erst mit gesammelten Res-




Was die Gestaltung der Welt angeht, haben sich die Macher wieder einmal nicht lumpen lassen.



Das Schiff ist weit weniger wichtig als noch in Odyssey und dient primär der Fortbewegung.

Das Kampfsystem ist nicht wahnsinnig komplex, es macht aber Laune und wurde im Vergleich zu den Vorgängern verfeinert.

sourcen errichtet werden. Danach lassen sich dort Items shoppen. Die Gebäude sammeln zudem selbstständig Ressourcen oder verschaffen dem Spieler Vorteile. Auch Eivors Aussehen lässt sich verändern, etwa beim Friseur oder beim Tätowierer. Zudem kann jeder Bau auch mehrmals verbessert werden. Kreativ ist das nicht, ähnliche Systeme boten schon viele Ubisoft-Spiele, zuletzt etwa Far Cry: New Dawn, und natürlich auch Titel anderer Hersteller.

Apropos New Dawn: Ähnlich wie in dem Shooter wird man offenbar vom Dorf aus Mini-Missionen auf speziellen, kleinen Maps antreten können. In der Theorie. Bis auf die Info, dass diese existieren, wurde mir nichts darüber verraten. Mir bereitet es immer wieder Freude, meine eigenen Gemeinden in Spielen wachsen und gedeihen zu sehen. Schade bloß, dass man die Gebäude nicht frei platzieren oder zumindest individualisieren kann. Immerhin: Für den persönlichen Touch kann man an mehreren Stellen im Dorf unterschiedliche Deko-Objekte aufstellen.

**Lichtgestalt**

Rein was die Gestaltung der Welt angeht, passt das Wikinger-Setting und es funktioniert mit Blick auf Spielsysteme wie das Wikingerdorf gut. Bezüglich der Story wird zudem natürlich erneut das typische Assassin's-Creed-Prozedere aufgefahren. Eivor trifft also wieder einmal auf allerlei historische Figuren und wird wohl auch in alle wichtigen geschichtlichen Ereignisse involviert sein, die sich zum damaligen Zeitpunkt abspielten. In der Demo geht es darum, einen von Eivor und ihren Wikingern unterstützten Neo-Regenten an die Macht zu bringen, indem der eigentliche Monarch zum friedlichen, aber alles andere als freiwilligen Abdanken überredet wird. Wie die Gegenwarts-Abschnitte außerhalb des Animus aussehen, konnte ich noch nicht feststellen. Oder herausfinden, ob es sie überhaupt geben wird. Layla, die Protagonistin dieser Sequenzen, konnte ich zwar schon spielen, allerdings nur in direkt in der Spielwelt angesiedelten Momenten. Dort musste sie an Lichtobjekten emporklettern, um Animus-Bugs auf den Grund zu gehen. Das ist nett, spielerisch fand ich das Klettern und Lösen kleiner Lichträtsel aber eher belanglos.

**Alles wie immer?**

Wie erwähnt gehe ich mit einem guten Gefühl aus meiner bisherigen Zeit mit Assassin's Creed: Valhalla hinaus. Was es macht, macht es gut, und die Rückbesinnung auf lange nicht mehr genutzte Elemente der Serie funktioniert, obschon es sich dabei vor allem um Fan Service handelt. Wichtiger finde ich aber die kleinen Verbesserungen, die für einen angenehmeren Spielfluss sorgen, und ich bin froh, nicht mehr so penetrant mit Loot vollgeballert zu werden. Was Valhalla aber auch nicht gelungen ist, ist eine waschechte Überraschung. Es ist nun mal Assassin's Creed! Alles, was ich erlebte, wirkte sehr vertraut, zumindest mit Blick auf Origins und Odyssey. Das ist nicht schlimm, es fühlt sich fast ein bisschen so an, als würde ich nach Hause kommen. Für manchen treuen Spieler könnte das nach all der Zeit zu wenig sein. Anders als ich befürchte, könnte dann also nicht eine zu wilde Mischung, sondern im Gegenteil das Beharren auf alten Werten ein Problem werden. Ich freue mich auf jeden Fall auf das Wikinger-Abenteuer – ob ich mich genauso in ihm verlieren werde wie im Griechenland Odysseys, das kann ich derzeit noch nicht abschätzen. ❑

## LUKAS MEINT



### „Wenige neue Ideen, aber alte Qualitäten und sinnvolle Verbesserungen"

Mit Assassin's Creed: Origins wurde die Serie vor einigen Jahren gehörig umgekrempelt, mit Odyssey fanden einige zusätzliche RPG-Nuancen ihren Weg in das Spektakel. Solch einschneidende Veränderungen darf man in Valhalla nicht erwarten. Denn bis auf das neue Setting wird hier das Konzept der beiden Vorgänger konsequent weitergeführt. Was dem Spiel an Innovation fehlt, macht es meinem bisherigen Eindruck nach aber durch Feinjustierung an den richtigen Stellen und Rückbesinnung auf alte Meuchelmörder-Werte wieder wett. Das Untertauchen in der Menge ist unter dem Titel „Social Stealth" wieder da, viele Nebenaufgaben kenne ich so ähnlich aus den Vorgängern. Generell scheint Schleichen, anders als ich nach meiner letzten Anspielmöglichkeit dachte, einen relativ großen Stellenwert zu haben. Gut finde ich auch die diversen Verbesserungen wie das schnellere Rufen des Pferdes oder den zurückgeschraubten Loot. Ganz persönlich gefällt mir zwar das Griechenland-Setting besser als jenes rund um die Wikinger, aber Assassin's Creed lebt natürlich davon, dass es einen immer wieder woanders hinverschlägt. Soll heißen: Ich glaube, das wird was – immer vorausgesetzt, man ist die Assassinen-Formel nicht eh schon lange leid.



In den großen Eroberungsschlachten geht es mit Rammbock zur Sache, bis man irgendwann zum Herz der jeweiligen Burgen vorgedrungen ist.

**Genre:** Rollenspiel
**Entwickler:** Larian Studios
**Hersteller:** Larian Studios
**Termin:** 2021

# Baldur's **Gate 3**

Das heiß erwartete Rollenspiel ist in den Early Access gestartet und wir haben uns durch die derzeit spielbaren Inhalte gekämpft und gequestet.

**Von:** Matthias Dammes

Die Entwickler von Larian Studios bleiben ihrer Tradition treu und schicken auch ihr Prestigeprojekt Baldur's Gate 3 in den Early Access. Damit hat das Team aus Belgien auch bei Divinity: Original Sin 2 und dessen Vorgänger sehr gute Erfahrungen gemacht. Auf diese Weise können enthusiastische Rollenspiel-Fans das Spiel schon vorab ausprobieren und wertvolles Feedback für die Entwickler liefern. Larian-Chef Swen Vincke betont immer wieder, dass die Zusammenarbeit mit der Community für die weitere Verbesserung eines Spiels auf dem Weg zur Perfektion unverzichtbar ist. So sei auch Divinity: Original Sin 2 nur durch den wertvollen Spieler-Input während des Early Access am Ende zu dem herausragenden Rollenspiel geworden, das es letzendlich laut Metacritic zum bestbewerteten PC-Spiel des Jahres 2017 werden ließ.

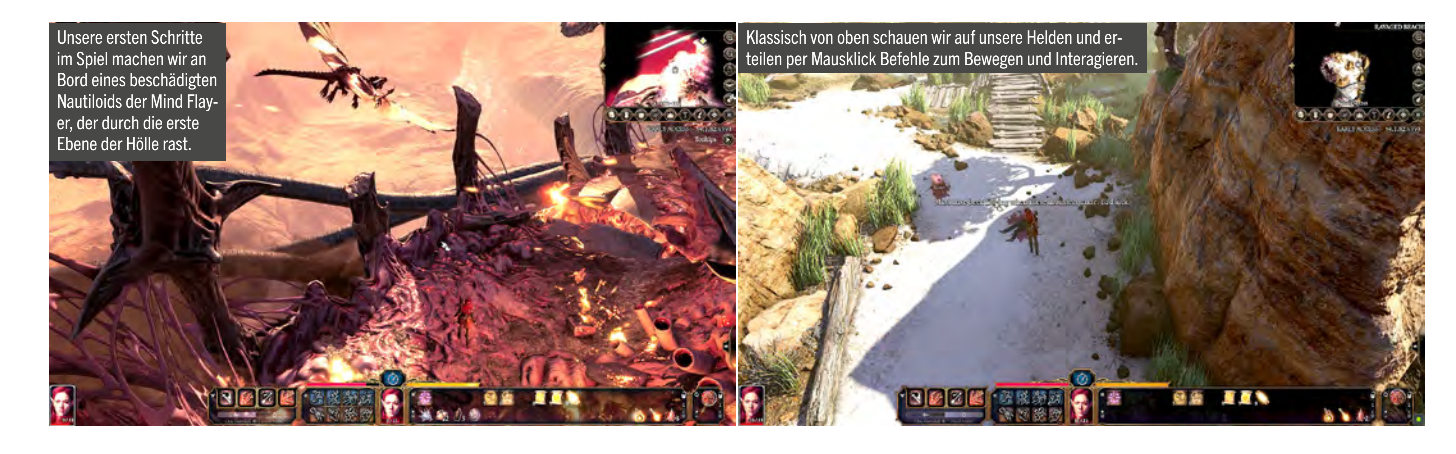
Entsprechend hoch sind natürlich die Erwartungen an Baldur's Gate 3, die aufgrund des großen Namens der legendären Rollenspiel-Meisterwerke von Bioware nur noch verstärkt werden. Die Early-Access-Version startet daher bereits mit einer Menge an Inhalten, die den Spielern ein umfassendes Bild verschaffen sollen. Die Testversion umfasst den ersten Akt des Spiels mit 46.000 Dialogzeilen, 600 verschiedenen Charakteren, 146 Zaubern und Aktionen sowie bis zu 80 Kämpfen. Im Verlauf der Early-Access-Phase sollen der vorhandene Inhalt und das Feature-Angebot sogar noch erweitert werden. Doch zunächst zum aktuellen Stand.

### Faeruns Next Top Hero

Baldur's Gate 3 basiert auf dem Universum von Dungeons & Dragons sowie auf dem Regelwerk der Version 5e des Pen&Paper-Rollenspiels. Entsprechend gestaltet sich auch die Charaktererstellung zu Beginn des Spiels. Neben den vorgefertigten sogenannten Origin-Charakteren, die im Spiel zu den Gefährten gehö-


Derzeit stehen nur sechs Klassen für euren Helden zur Auswahl. Bis zum Release soll sich das Angebot noch verdoppeln.


Ausgefallene Charakterkreationen, wie weibliche Zwerge mit Bart (auch bei anderen Rassen möglich), sind mit den Editor kein Problem.



Unsere ersten Schritte im Spiel machen wir an Bord eines beschädigten Nautiloids der Mind Flayer, der durch die erste Ebene der Hölle rast.

Klassisch von oben schauen wir auf unsere Helden und erteilen per Mausklick Befehle zum Bewegen und Interagieren.

ren, lässt sich natürlich auch ein gänzlich selbsterstellter Hauptcharakter spielen. Dazu stehen in der Early-Access-Version zunächst acht verschiedene Rassen zur Auswahl. Einige davon sind in weitere Unterrassen unterteilt, was schließlich zu 16 spielbaren Völkern führt. Dazu gehören optisch sehr unterschiedliche Spezies wie Githyanki, Tieflinge und Halblinge.

Diese können jeweils noch individuell optisch angepasst werden und hier hat uns der Charakter-Editor wirklich positiv überrascht. Obwohl wir im Grunde nur aus einer Handvoll von Gesichtern pro Rasse, einigen Farbeinstellungen, zwei Dutzend Frisuren sowie Tattoo und Make-up wählen können, lassen sich doch erstaunlich vielseitige und vor allem auch hübsch anzuschauende Charaktere bauen. Hier macht sich der Aufwand von Larian Studios bezahlt, die im Vorfeld weit über hundert Gesichter von Schauspielern und Models digitalisiert und in Gesichtsoptionen für die einzelnen Rassen umgewandelt haben. Es können übrigens auch Stimme und Gesichtsbehaarung unabhängig vom Geschlecht festgelegt werden. Ein weiblicher Zwerg mit tiefer Stimme und Vollbart ist also gar kein Problem.

Bevor es jedoch losgeht, benötigt der Charakter natürlich noch etwas spielerische Tiefe. Dazu stehen zunächst die sechs Basisklassen Kleriker, Kämpfer, Ranger, Schurke, Hexenmeister und Zauberer zur Auswahl. Mit steigender Stufe können diese Klassen im Verlauf des Spiels jeweils noch in verschiedene Unterklassen weiterentwickelt werden. Für den Anfang legen wir aber nur ein paar Startskills und die Verteilung der Fähigkeitenpunkte fest. Wer sich mit D&D auskennt, sollte sich hier sofort zurechtfinden, für alle anderen werden die einzelnen Elemente mit aufschlussreichen Tooltips erklärt.

**Erstklassige Qualität**

Für den Auftakt des Spiels haben sich die Entwickler eines bewährten Musters bedient. Wir wachen nämlich mal wieder auf einem Schiff auf, von dem wir entkommen müssen, während uns dabei Stück für Stück die Spielmechaniken beigebracht werden. Nur dass es sich diesmal nicht um ein gewöhnliches Schiff handelt, sondern um einen fliegenden Nautiloid der Mind Flayer. Dieser rast schwer beschädigt mit einem Affenzahn durch Avernus, die erste Ebene der Hölle, währendessen wir uns zur Brücke durchschlagen, um das Gefährt wieder in die materielle Ebene von Faerun zu lenken. Der Auftakt ist dabei bereits sehr spannend inszeniert und macht deutlich, dass es in Baldur's Gate 3 vermutlich nicht nur um unseren Kampf gegen die Mind Flayer gehen wird.

Wie dem auch sei, wir stranden schließlich an der Schwertküste in einer ländlichen Gegend einige hundert Meilen östlich von Baldur's Gate. Da uns die Mind Flayer mit einer sogenannten Tadpole infiziert haben, die sich im Gehirn einnistet und unweigerlich dazu führt, dass wir uns selbst in einen Mind Flayer verwandeln, ist unser erstes und oberstes Ziel natürlich, einen Weg zu finden uns von diesem Parasiten zu befreien. Also beginnen wir in bester Rollenspiel-Manier die Umgebung zu erkunden, um uns zu orientieren. Gespielt wird Baldur's Gate 3 wie gewohnt in klassischer Iso-Perspektive, indem wir unserem Charakter per Mausklick Bewegungsbefehle erteilen oder Container nach nützlichen Gegenständen durchsuchen lassen.

Aber natürlich haben wir trotzdem schicke 3D-Grafik vor uns, in die wir recht weit herein zoomen können, um all die schönen Details der Spielwelt zu bewundern. Für die Darstellung nutzen die Entwickler von Larian Studios ihre hauseigene Divinity-Engine, die in der brandneuen Version 4.0 zum Einsatz kommt. Das wird besonders bei Dialogen und Zwischensequenzen deutlich. Hier erreicht das Spiel inzwischen eine Produktionsqualität, die sich vor namhaften Triple-A-Titeln nicht verstecken braucht. Mit aufwendigem Performance Capture wurden sämtliche Dialoge aufgenommen. Die sprachliche und animierte Darstellung der Gespräche bewegt sich damit auf modernstem Niveau. Damit stellt Baldur's Gate 3 auf beeindruckende Weise zur Schau, dass sich klassisches Rollenspiel-Gameplay und moderne Inszenierung nicht gegenseitig ausschließen müssen.

**Rollenspieler Paradies**

Dass wir es hier durch und durch mit einem tiefgründigen Rollenspiel zu tun haben, wird an jeder Ecke deutlich. Das beginnt bereits in den schon erwähnten Dialogen. Hier haben wir unterschiedlichste Antwortmöglichkeiten, die das Gespräch jeweils in gänzlich andere Richtungen lenken. Immer wieder tauchen dabei auch spezifische Optionen auf, die von der Rasse, Klasse oder dem Hintergrund unseres Hel-



Die schicke 3D-Grafik nutzen die Entwickler für toll inszenierte Story-Momente, die genau wie die vielen Dialoge mit aufwendigem Performance Capture realisiert wurden.



Im Gesprächen kommen immer wieder Charakterwerte zum Einsatz. Diese müssen dann aber einen Skillcheck überstehen.

Der Skillcheck wird durch den aktiven Wurf des D20-Würfels auch offen für den Spieler präsentiert und findet nicht irgendwo im Hintergrund statt.

den abhängen. Darüber hinaus erfordern viele Antworten auch immer wieder einen Skillcheck. Wollen wir jemanden überzeugen, gibt es daher einen Persuasion-Check auf Basis unseres Charismawerts. Wie es sich für D&D gehört, kommt dabei natürlich ein D20-Würfel zum Einsatz. Der wird jedoch nicht irgendwo versteckt im Hintergrund geworfen, sondern aktiv vom Spieler im UI ausgelöst. Wie bei einer richtigen Pen&Paper-Runde ist der Spieler also jederzeit das aktive Element, bei allem was geschieht.

Das hat natürlich auch seine Folgen. Scheitern wir zum Beispiel mit einem Überzeugungsversuch, könnte das der Gesprächspartner nicht so gut aufnehmen und die Unterhaltung entwickelt sich in eine Richtung, die uns so gar nicht dienlich ist. Genau daraus zieht Baldur's Gate 3 einen Großteil seiner Faszination. Die unfassbar vielschichtigen Permutationen aus dem, was passieren kann, führen zu interessanten und immer wieder anders verlaufenden Geschichten. Das wird durch die allgemeine spielerische Freiheit, die noch einmal ein höheres Maß erreicht als noch in Original Sin 2, noch verstärkt.

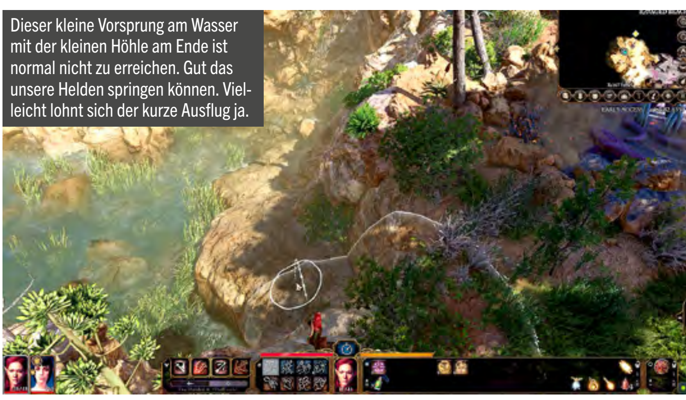
Entscheiden wir uns an einer Weggabelung, zuerst nach links statt nach rechts zu gehen. Allein diese simple Überlegung kann schon zu veränderten Situationen im weiteren Spielverlauf führen. Die Möglichkeiten unterschiedliche Wege zu gehen sind mannigfaltig und beschränken sich nicht nur auf die Frage, welche Richtung wir an einer Kreuzung einschlagen. So können unsere Charaktere jetzt auch kleinere Höhenunterschiede erklettern oder Hindernisse überspringen. Diese Bewegungsmöglichkeiten haben die Entwickler auch beim intelligenten Leveldesign überall mitbeachtet. Wer häufig um die Ecke denkt oder einfach mal ein wenig probiert, findet so versteckte Areale oder einen neuen Weg, um vielleicht Feinde zu überraschen. Oder man findet einen versteckten Eingang unter die Erde. Denn die Spielwelt des Early-Access-Gebiets erstreckt sich nicht nur über die bereits enorme Oberflächenwelt. Es gibt verschiedene Höhlensysteme zu erkunden, die teilweise ganze Gebiete miteinander verbinden. Zu guter Letzt finden aufmerksame Entdecker im Untergrund auch noch den Zugang zum sogenannten Underdark, wo sich eine gänzlich neue, zusätzliche Welt eröffnet.

Bei all den Entscheidungen, sei es in Dialogen oder bei der Erkundung der Spielwelt, ist man als Spieler gut beraten, sich selbst ein wenig zu disziplinieren, nicht permanent von Savegames Gebrauch zu machen, nur weil eine Situation sich nicht wie gewünscht entwickelt. Stattdessen liegt viel mehr Spannung darin, mit seinen Fehlern zu leben und die Geschichte sich entwickeln zu lassen, so wie es in der Pen&Paper-Vorlage auch der Fall ist. Wer weiß, welchen möglicherweise positiven Effekt ein eher negatives Erlebnis später noch haben wird oder zu welchen Abenteuern der fälschlicherweise eingeschlagene Weg führt. Durch diese inhaltliche Tiefe ergibt sich nämlich auch ein ungeheuer großer Wiederspielwert, bei dem es auch beim zweiten oder dritten Durchspielen mit großer Sicherheit noch viele neue Ecken und Geschichten zu entdecken gibt. Wir würden bei unserem zweiten Durchlauf zum Beispiel gerne erfahren, was es mit dem Vampir Astarion auf sich hat. Dieser potentielle Gefährte hat unsere erste Begegnung aufgrund unglücklicher Entscheidungen nämlich nicht überlebt.

**Pen&Paper im Digitalformat**

Potentiell tödlich geht es auch in den Kämpfen zu. Ob für unsere Heldentruppe oder die Gegner haben wir natürlich selbst in der Hand. Anders als bei den klassischen Vorgängern laufen die Kämpfe nicht in Echtzeit ab, sondern rundenbasiert. Damit orientieren sich die Entwickler aber nicht zwingend an Original Sin 2, sondern viel mehr an der Pen&Paper-Vorlage. Mit ihrem System wollten die Macher das 5e-Regelwerk so gut wie möglich umsetzen. Die Macher verfolgen dabei einen interessanten Hybrid-Ansatz aus Initiative-System und dem abwechselnden Zug von Feinden und Verbündeten. Zu Beginn des Kampfes wird eine Initiative ausgewürfelt, die die Startreinfolge festlegt. Werden dabei zwei oder mehr Charaktere der eigenen Heldengruppe direkt nacheinander platziert, so operieren diese in der Folge als ein gemeinsamer Block, wo wir mehr Freiheiten in der Kombination ihrer Aktionen haben.

Jedem Charakter steht pro Zug ein gewisses Kontingent an Bewegungsreichweite, eine Aktion sowie eine Bonusaktion zur Verfügung. Diese können in beliebiger Weise miteinander kombiniert werden. Während zu den Aktionen die meisten Angriffe und Zauber gehören, fallen unter Bonusaktionen Handlungen wie die Nutzung eines Tranks, das Springen an einen anderen Ort oder einige speziell als Bonusaktion gekennzeichnete Unterstützungsfähigkeiten. Für die Nutzung von Zaubern gilt es zudem, auf die Zahl der zur Verfügung stehenden Spellslots zu achten. Diese werden von Zaubern verbraucht und können nur



Dieser kleine Vorsprung am Wasser mit der kleinen Höhle am Ende ist normal nicht zu erreichen. Gut das unsere Helden springen können. Vielleicht lohnt sich der kurze Ausflug ja.



Beim Stufenaufstieg unserer Helden werden je nach Klasse neue Fähigkeiten und Zauber freigeschaltet. Welche Zauber uns genau zur Verfügung stehen, können wir hier ebenfalls neu bestimmen.

Drei unserer Charaktere kommen im Kampfablauf zusammen an die Reihe. Zu erkennen an der Gruppierung in der Abfolge oben links. Dadurch können wir die Aktion der drei miteinander kombinieren.

durch die Rast im Lager wieder aufgefrischt werden. Sollten mitten im Kampf also die Spellslots ausgehen, werden besonders auf Magie ausgelegte Charaktere geschwächt. Gut wenn man noch ein paar Schriftrollen als Ersatz in der Hinterhand hat.

Im Kampf sollten nach Möglichkeit alle Vorteile genutzt werden, die sich einem bieten. Denn Lebenspunkte sind knapp und kostbar. Hier kommt wieder die erhöhte Vertikalität der Landschaft zum Tragen. Platzieren wir zum Beispiel einen Bogenschützen auf erhöhter Position, erhält er einen deutlichen Bonus und ist gleichzeitig schwerer vom Gegner zu treffen. Auch Oberflächen-Effekte lassen sich wieder nutzen, wenn auch längst nicht mehr so exzessiv wie in Original Sin 2. Dafür lassen sich Umgebungsobjekte mit einbeziehen. Brennt in der Nähe zum Beispiel eine Fackel, können wir kurz unseren Pfeil reinhalten und erhalten somit einen Feuerpfeil. Haben wir mal keine Fernkampfwaffe ausgerüstet, kommen aber nicht nah genug an den Gegner, schnappen wir uns einen Gegenstand aus dem Inventar oder in Griffweite und werfen ihn auf den Feind, in der Hoffnung, wenigstens etwas Schaden zu verursachen. Auch hier steht Handlungsfreiheit also ganz oben auf der Tagesordnung und es funktioniert hervorragend.

**Noch Ecken und Kanten**

Nun dürfen wir bei all diesen tollen Eindrücken aber nicht vergessen, dass es sich um ein Early-Access-Spiel handelt. Das merkt man dem Titel auch nach wie vor an vielen Stellen deutlich an. Ein rundes und auf Hochglanz poliertes Spielerlebnis solltet ihr also noch nicht erwarten. Stattdessen müsst ihr zum Beispiel während der Dialoge mit unsauberen Bewegungen von Charakteren rechnen. Auch scheinen einige inszenatorische Momente noch nicht fertig animiert zu sein und wirken daher etwas ungelenk. Während der Kämpfe haben wir gelegentlich Glitches bei der Animation von gestorbenen Charakteren beobachtet, deren Körper auf wilde und meist grotesk verzerrte Weise durch die Gegend gepoltert sind.

Auch im Menü läuft noch nicht alles rund. So reagierte das Aufteilen von gestapelten Gegenständen unserer Erfahrung nach etwas widerspenstig. Auch das Wechseln des aktiven Charakters per Mausklick auf sein Portrait hat noch Aussetzer. In der Charakterübersicht verschwand häufig die Anzeige für die Beziehung unserer Gefährten zum Hauptcharakter. Im Kampf leistete sich die Gegner-KI hin und wieder Totalaussetzer. Konnte ein Feind zum Beispiel keinen unserer Charaktere erreichen, sieht man, wie sich die KI einige Sekunden regungslos den nächsten Schritt überlegt, nur um dann nichts weiter zu unternehmen. Einmal in solch einer Situation festgefahren, schafften es die betreffenden NPCs auch nicht mehr, sich wieder aus der Starre zu befreien, selbst wenn inzwischen wieder Gegner in Aktionsreichweite sind.

**Meisterwerk in Spe?**

Aber das ist alles Jammern auf sehr hohem Niveau. Am Anfang der Early-Access-Phase, vermutlich noch ein Jahr vom finalen Re-

Verliert ein Charakter alle Lebenspunkte, wird er Kampfunfähig und kämpft mit dem Tod. Wir können nun hoffen, dass der Todeswürfel nach jeder Runde zu seinen Gunsten ausgeht, oder eine Aktion eines anderen Charakters opfern, um ihm wieder auf die Beine zu helfen.



Bei diesem feindliche NPC in der Mitte hat sich die KI festgefahren. Obwohl unser Charakter genau davor steht, weiß der Gegner nicht, was er tun soll.

Im Mittelpunkt der Geschichte stehen einzigartige Charaktere, mit verschiedenen eigenen Zielen und Wesenszügen.

lease entfernt, wäre es utopisch zu erwarten, dass bereits alles rund läuft. Die Entwickler haben noch genügend Zeit, an diesen Dingen zu feilen. Dabei nehmen sie sich hoffentlich auch noch die zwei, drei kleinen Komfortmängel vor, die uns aufgefallen sind. So vermissten wir zum Beispiel eine Funktion, den Helm auszublenden, was in jedem respektierten Rollenspiel eigentlich eine Selbstverständlichkeit sein sollte. Auch wäre es schön, wenn man die ganze Gruppe auf einmal per Sprungbefehl an einen abgelegenen Ort versetzen könnte. Jeden Charakter einzeln anzuwählen und die Sprungfunktion auszuführen, wurde dann schon manchmal ein wenig mühsam.

Abseits davon hinterlässt Baldur's Gate 3 aber schon jetzt einen fantastischen Eindruck. Dem Spiel könnte gelingen, was vielen Genre-Vertretern bei der Transformation vom 2D-Iso-Zeitalter zu den 3D-Third-Person-RPGs nicht gelungen ist: Eine topmoderne Aufmachung und packende Inszenierung mit starken Charakteren und spannenden Story-Moment zu liefern, ohne dabei jedoch den tiefgründigen Rollenspiel-Unterbau zu vernachlässigen. Schon die beiden Original Sins haben ja gezeigt, dass klassische Iso-Spielweise und 3D-Grafik einander nicht ausschließen müssen. Baldur's Gate trägt das mit der cineastischen Inszenierung nun noch einen Schritt weiter.

Wie so häufig bei solchen Spielen, steht und fällt am Ende dann alles mit der Geschichte und ihren Charakteren. Die Ansätze des ersten Aktes versprechen da zumindest schon mal viel spannendes Potential. Verschiedene Fraktionen scheinen hier am Werk zu sein und es ist nicht sicher, wer denn nun auf unserer Seite steht und wer nicht. Zumal wir selbst noch nicht so genau wissen, auf was für einer Seite wir eigentlich stehen. Es wird spannend zu sehen sein, wie unsere derzeit eigentlich nur medizinische Notlage uns noch in die größeren Machenschaften verwickelt, die an der Schwertküste am Werk zu sein scheinen. Und natürlich können wir es kaum erwarten, endlich Baldur's Gate selbst in moderner Pracht zu erblicken und zu betreten. Aber dafür und für noch einiges anderes, müssen wir uns bis zum finalen Release hoffentlich im nächsten Jahr gedulden. Bis dahin beobachten wir aufmerksam, wie sich der Early Access in den kommenden Monaten entwickelt. ❑


Das Interface ist bereits sehr gelungen, könnte aber noch ein paar Komfortfunktionen vertragen. Helm ausblenden zum Beispiel.

## MATTHIAS MEINT

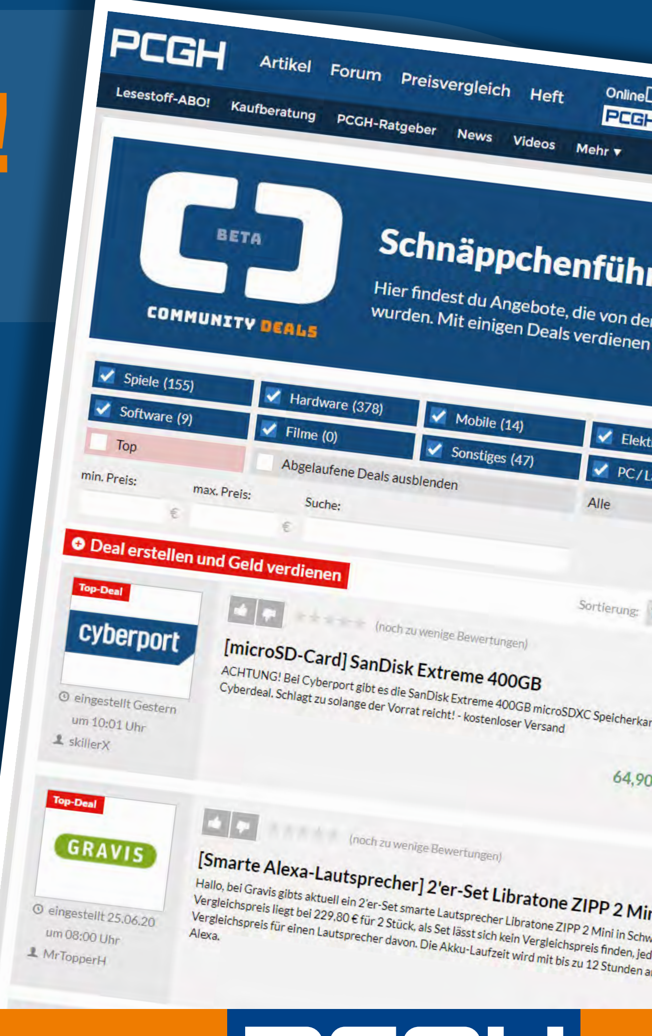
### „Selbst in unpoliertem Zustand schon ein fantastisches Erlebnis."

Wann immer ich in den letzten Monaten Bilder und bewegtes Material aus Baldur's Gate 3 gesehen habe, juckte es mir in den Fingern, endlich selbst loszuspielen. Es sieht einfach so verdammt gut aus. Die Produktionsqualität wird dem großen Namen mehr als gerecht. Mir haben es besonders die Charaktere angetan, die einfach so unfassbar gut aussehen. Ich kann mich nicht erinnern, wann ich das letzten Mal in einem Charaktereditor so hübsche Spielfiguren erstellen konnte. Und dabei hat der Editor noch nicht einmal wirklich viele Optionen, das Design ist einfach von Grund auf schon exzellent. Es wird mir hier auf jeden Fall deutlich attraktiver gemacht, mit meinem eigenen Charakter statt den Origin-Charakteren zu spielen. Nun hatte ich ja auch schon bei Original Sin 2 die Kritik, dass man als Spieler eines eigenen Helden nicht so gut in die Handlung eingebunden ist, wie bei den vorgefertigten Figuren mit ihren persönlichen Geschichten. Soweit ich das im Early Access aber bisher sehen konnte, haben die Entwickler hier einen sehr guten Schritt nach vorne gemacht. Wirklich fasziniert hat mich auch die unglaubliche Tiefe der Spielwelt. Meine Handlungen rufen verschiedenste Reaktionen in NPCs hervor und meine Dialoge gingen nicht selten in völlig unvorhergesehene Richtungen. Wie sich hier auf organische Weise Geschichten entwickeln, ist mehr als erstaunlich. Ich bin gespannt, was die Entwickler bis zum Ende des Early Access noch so alles aus dem ohnehin schon wahnsinnig vielversprechenden Spiel herausholen.




# Jetzt Schnäppchen einreichen und Geld verdienen!

Als PC Games Hardware-Forenmitglied kannst du jetzt Deals auf unseren Webseiten veröffentlichen und mit der PCGH-Community und deinen Freunden teilen. Deine Mühe zahlt sich richtig aus, denn mit einigen Shops kannst du sogar Geld verdienen, wenn andere User Produkte über deine Affiliate-Links kaufen. Außerdem kannst du durch das Einreichen von Deals viele Trophäen und Belohnungen erhalten.





www.pcgh.de/community-deals


# Dirt 5

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Termin: 06. November 2020

Wir hatten die Möglichkeit, bereits vor Release einen Blick auf die Next-Gen-Version des Arcade-Racers zu werfen und fragen uns: Ist das die Zukunft des digitalen Rennsports? Von: David Benke

Das Herzstück von Dirt 5 ist natürlich der Karrieremodus. Von dem dürft ihr euch allerdings nicht zu viel erwarten. Von der Funktionsweise her erinnert die Spielvariante stark an Genrekollege Grid: Ihr wählt aus einem Menü verschiedene Events aus, gesammelte Stempel gewähren euch Zugang zu zusätzlichen Veranstaltungen. Die bekommt ihr wiederum für absolvierte Rennen, zusätzlich zur Ingame-Währung Dirt-Dollar sowie Rufpunkten. Mit denen steigt ihr stetig im Level auf und erhaltet so neue Lackierungen und andere Cosmetics. Eingebettet ist das alles in eine recht lose Geschichte: Ihr steigt in den Rennstall des berühmten Autofreaks Alex Janicek alias „AJ" ein, der euch unter seine Fittiche nimmt und an die Spitze der Racing-Szene führt. Das war's auch schon. Sonderlich imposant inszeniert ist das alles auch nicht. Hin und wieder wird die Handlung durch kleine Podcast-Schnipsel der Automobilexperten von Donut Media vorangetrieben. Im Original werden „AJ" und euer Rivale Bruno Durant zudem von Nolan North und Troy Baker gesprochen, die bereits in Uncharted 4 als Nathan und Sam Drake eine richtig gute Chemie bewiesen. Im Deutschen müsst ihr auf die leider komplett verzichten, weshalb die Präsentation oftmals etwas peinlich wirkt. Denn natürlich muss Dirt 5 richtig cool und krass sein, was man sich als Erwachsener nur noch schwer geben kann.

Die Rennen in Dirt 5 fallen indes in acht unterschiedliche Kategorien von Rallycross bis Rock Climb. Insgesamt erwarten euch über 130 Herausforderungen, die euch auf Pisten an allen Ecken der Erde entführen: Ihr schlittert über vereiste Seen Norwegens, ihr klettert in Marokko staubige Canyons empor oder ihr braust durch regennasse Bambuswälder der chinesischen Wildnis. Das sorgt nicht nur für spielerische, sondern auch optische Abwechslung.



Mehr Spieler, mehr Spaß: Dirt 5 bietet nicht nur einen Online-Multiplayer, sondern auch einen optionalen Splitscreen-Modus für bis zu vier Fahrer.

### Hübsch, aber nicht atemberaubend

Auch der generelle Look des Spiel ist nicht schlecht: Besonders die Strecken mit ihren Pfützen, herumwehenden Blättern oder aufgewirbelten Dreckwolken schauen durchaus schick aus. Für zusätzlichen Eindruck sorgen die dynamischen Tageszeiten und Wettereinflüsse. Besonders nachts entfaltet Dirt 5 nochmal eine ganz eigene Wirkung: Den Nordlichtern zuzuschauen, die Spiegelungen eines Feuerwerks auf eurem Auto zu beobachten oder sich in realistischem Schneefall zu verlieren, macht echt Laune – auch, weil den Entwicklern die Beleuchtung echt gelungen ist. Selbst auf den neuen Konsolen ist der Titel aber kein absoluter Leckerbissen. Ihr habt zwar die Wahl aus drei Modi: einem für optimale Bildrate, einem für 120 FPS und einem für Grafikqualität. Der zaubert dann dynamische UHD-Auflösung mit 60 Bildern pro Sekunde auf den Bildschirm, dazu realistische Schatten, höher aufgelöste Texturen sowie mehr Zuschauer und Details. Dirt 5 sieht aber nie so richtig nach Next Gen aus. Abseits der Piste wirkt die Welt etwas leblos, auch auf den neuen Konsolen traten bei uns nachladende Objekte oder Tearing auf.

Aber zurück zur Karriere: Neben schnöden Rennen warten dort natürlich noch andere Dinge auf euch, etwa die Gymkhana-Geschicklichkeitsturniere, in denen ihr mit Drifts und Sprüngen Punkte sammeln müsst. Darüber hinaus gibt es noch die sogenannten Throwdowns – besondere Racing-Herausforderungen, in denen ihr euch großen Namen der Szene stellt und um fette Preise fahrt. Grundsätzlich eine

nette Idee, wir fanden sie zum aktuellen Zeitpunkt aber noch etwas undurchsichtig. Die Events müssen erst durch die Erfüllung bestimmter Voraussetzungen freigeschaltet werden, welche das sind, ist aber nirgends ersichtlich.

**Sponsoren und Splitscreen**

Abgerundet wird der Karrieremodus durch das Sponsoren-Management. Im Verlauf der Karriere könnt ihr bei einem potenten Geldgeber unterschreiben, der Siegprämien ausschüttet und euch im Gegenzug für die Erfüllung bestimmter Ziele mit Vertragsboni belohnt – beispielsweise neue Aufkleber für euren Wagen. Anspruch und Belohnungen variieren je nach Werbepartner, es gilt also abzuwägen, für wen ihr euch entscheidet. Endgültig ist die Wahl zwar nicht, wer vorzeitig seinen Sponsor wechselt, riskiert allerdings seinen Treuebonus und einen Teil seines Rufs.

Abseits der Karriere wartet noch der Arcade-Modus auf euch, der sich wiederum in Free Play und Time Trial aufteilt. Die bieten genau das, was die Namen bereits suggerieren: In Ersterem sucht ihr euch Rennevents aus, legt Wagenklasse, Wetter und Tageszeit aus, stellt Runden und Gegneranzahl ein und springt dann auf die Strecke. In Letzterem bleiben die ersten Schritte weitestgehend gleich, es gilt dann eben nur, eine möglichst schnelle Zeit rauszufahren und in der globalen Highscore aufzusteigen. So weit, so bekannt. Spannend wird es nochmal durch die Möglichkeit, Free Play (so wie den Karrieremodus) auch im Splitscreen zu spielen. Mehr Spieler, mehr Fahrfreude!

Für noch mehr Spaß sorgt der Playground-Modus, der bei uns starke Erinnerungen an Trackmania geweckt hat. Warum? Weil ihr hier in typischer Baukasten-Manier eigene Levels erstellen und sie dann mit der Welt teilen könnt. Dabei stehen euch nicht nur drei Renntypen zur Auswahl, sondern auch ein riesiger Fundus an Strecken- und Umgebungsobjekten, aus denen ihr euren ganz eigenen Traumkurs zusammenzimmern dürft. Das funktioniert mit dem Controller überraschend gut. Was unter anderem auch daran liegt, dass euch Codemasters mit einer Reihe von Erklärtexten behutsam an die verschiedenen Funktionen des Editors heranführt.



Dirt 5 wartet mit einem umfangreichen Fuhrpark auf: Insgesamt gibt es Wagen aus 13 verschiedenen Klassen, beispielsweise auch einen Offroad-Mustang.

**Dirt bleibt Arcade**

Apropos Steuerung: Wie spielt sich Dirt 5 denn nun eigentlich? Codemasters vertraut auch dieses Jahr wieder auf das klassische Arcade-Gameplay, bei der Kontrolle eurer fahrbaren Untersätze wird euch also nicht alles abverlangt. Statt realistischem Anspruch steht klar der Fahrspaß im Vordergrund. Nichtsdestotrotz sind einige kleine Unterschiede auszumachen: Ein Offroad-Pickup steuert sich gemächlicher als ein Rallycross-Bolide. Dicke Karren mit Heckantrieb brechen euch schon mal aus, wenn ihr zu beherzt aufs Gaspedal tretet. Auf Schnee, Eis oder Kies lässt es sich natürlich einfacher driften als auf Asphalt. Dazu kommt eine anschauliche Auswahl an optionalen Fahrhilfen: ABS, Traktions- und Stabilitätskontrolle lassen sich komplett aus-, nur leicht oder komplett dazuschalten. Mit fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden von sehr leicht bis sehr schwer könnt ihr das Spielgefühl zudem ganz euren Wünschen anpassen. Wobei die KI auf der von uns gespielten normalen Stufe nicht immer sonderlich clever agierte, gerne mal einen Unfall baute oder ungebremst in die Bande raste. Auf Abstand achten oder sauber fahren? Fehlanzeige! Entsprechend könnt ihr mit ein wenig Können respektable Vorsprünge von über zehn Sekunden herausholen. Aber hey, immerhin keine Gummiband-KI!

Einzige Ausnahmen sind die Wagen der Klassen Formula Offroad und Sprint, die sich sehr bockig steuern. Hier haut es euch gerne mal in die Streckenbegrenzung, weil der Hobel einfach nicht auf eure Lenkbewegungen reagiert. Daneben hält Dirt 5 noch elf weitere Fahrzeug-Kategorien parat, darunter Klassiker der 80er und 90er sowie alle bekannten Namen wie Lancia, Ford oder Audi. Die unterscheiden sich in Sachen Performance und Handling teils deutlich. Es lohnt sich also, auch mal ein paar Dirt-Dollar in die Hand zu nehmen und sich eine neue Karre zu gönnen. Die lässt sich daraufhin noch mit diversen Lackierungen und Stickern individualisieren. Schöne Sache.

Was hingegen noch zum Problem werden könnte, sind die sich schon jetzt abzeichnenden Ingame-Käufe. Wollten wir in unserer Preview etwa mit einem Offroad-Beetle über die Piste brettern, wurden wir direkt an den Store weitergeleitet. Schade. Eingefleischten Arcade-Racing-Fans sollte das die Vorfreude auf den Release allerdings nicht versauen. Der erfolgt bereits am 06. November für den PC, am 19. folgt die PS5-Fassung. ❑



Die Grafik von Dirt 5 überzeugt mit durchaus ansehnlichen Wetter- und Belichtungseffekten. So richtig Next-Gen sieht der Titel aber nicht aus.

## DAVID MEINT



### „Ist das jetzt Next-Gen-Racing? Ich glaube nicht …“

Selbst auf Next-Gen-Hardware war Dirt 5 weder eine optische noch eine spielerische Revolution. Ja, Codemasters haben hier ein streckenweise echt hübsches Spiel zusammengeklöppelt. Die Wahl aus verschiedenen Grafikmodi ist toll, ein Rennspiel dauerhaft bei 120 Bildern pro Sekunde genießen zu können, ein echter Schritt nach vorne. Im Vergleich zu anderen Racern wie Forza Horizon 4 ist der Quantensprung in Sachen Inszenierung, Automodelle und Weltdesign aber noch nicht sichtbar. Und auch was das Gameplay betrifft, liefert der Titel meist nur viel Altbekanntes: Arcade-Fahrgefühl wie man es bereits von den vorherigen Serienablegern gewohnt ist – bunt, actiongeladen und einsteigerfreundlich. Wer sich daran nicht stört, Bock auf den neuen Playground-Modus hat oder einfach mal wieder ein Rennspiel sucht, das Splitscreen unterstützt, der kann hier trotzdem gerne mal reinschauen.



**Genre:** Rollenspiel
**Entwickler:** Ryu Ga Gotoku Studio
**Hersteller:** Sega
**Termin:** 10. November 2020

# **Yakuza:** Like A Dragon

Yakuza als rundenbasiertes Rollenspiel? Das geht! Kommt mit auf unseren Ausflug nach Fernost und sammelt mit uns gemeinsam jede Menge Dosenpfand!

**Von:** David Benke

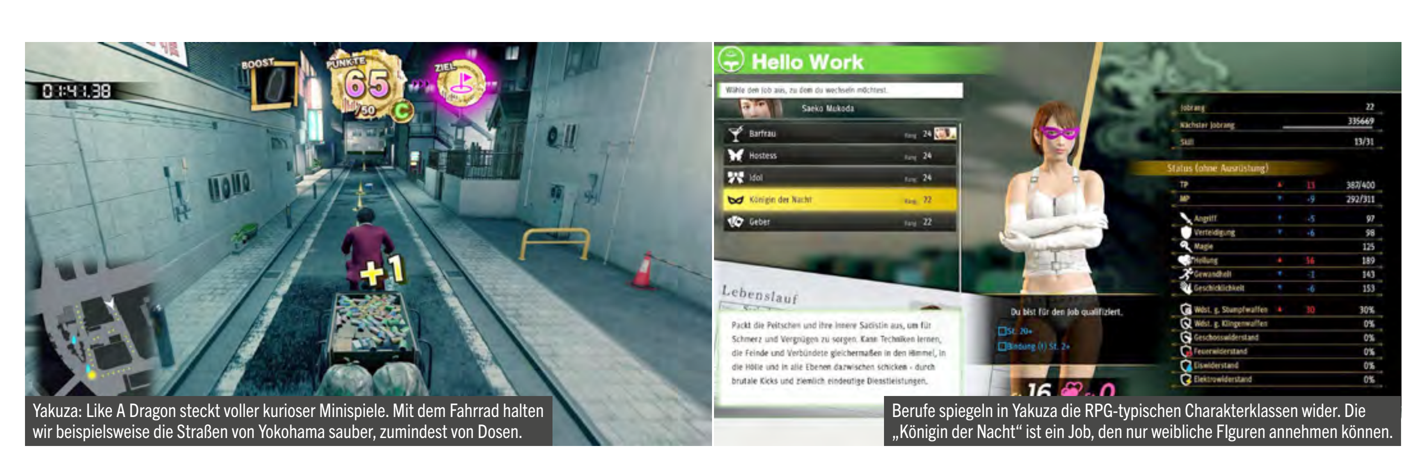
Willkommen in Yokohama! Was gibt es hier zu bestaunen? Unter anderem Sehenswürdigkeiten, chinesische Geldwäscher und unglaublich langweilige Filmklassiker – doch dazu gleich mehr! Dem neuen Hauptcharakter der Yakuza-Serie, Ichiban Kasuga, auf den Fersen erforschen wir die zweitgrößte Stadt Japans, werden vom Obdachlosen zum Helden, sammeln tonnenweise Dosenpfand, absolvieren unsere Berufsschulausbildung, können uns auf dem Arbeitsamt nicht für den richtigen Job entscheiden und nutzen das örtliche Kino als Stundenhotel. Also schwingt euch aufs Gokart, denn Yokohama ist auf jeden Fall eine Reise wert! Nach einer komplexen, zusammenhängenden Geschichte mit Ex-Mafioso Kazuma Kiryu in der Hauptrolle, die sich über drei Konsolengenerationen erstreckte, startet Like A Dragon eine komplett neue Story im Yakuza-Kosmos. Dazu gehört mit Yokohama auch eine neue, frei erkundbare Stadt. Der ideale Einstiegszeitpunkt also für alle diejenigen, die sich vorher nicht an die Yakuza-Reihe gewagt haben.

Unsere Vorschaufassung von Yakuza: Like A Dragon startet im fünften Kapitel der Geschichte. Wir können uns frei in Yokohama bewegen und allerlei Nebenaktivitäten nachgehen. Die machen auch den Großteil des Charmes der Yakuza-Reihe aus. Stundenlang kann man in den SEGA-Arcades, Kneipen und Hinterhof-Casinos versumpfen, während ein komplett gestörter NPC nach dem anderen unsere Aufmerksamkeit verlangt. Die neuen Minispiele in Like a Dragon sind womöglich die beklopptesten, aber auch kreativsten der ganzen Reihe!

**Ein Fall für die Müllabfuhr!**

Wir treffen zufällig auf zwei junge Typen, die gut ausgeschlafen aus einem Kino kommen. Sie schwärmen von bequemen Sitzen und der perfekt eingestellten Temperatur im Saal, die direkt zu einem Nickerchen einlädt. Beide haben den kompletten Film verpennt! Daraufhin klagt uns der frustrierte Kinobetreiber sein Leid – junge Leute wissen Filmklassiker einfach nicht mehr zu schätzen! Da wir ihm beipflichten, sitzen wir kurz darauf selbst in der Falle. Bei einer kostenlosen Vorstellung des Sci-Fi-Streifens Robokoch müssen wir in einem Minispiel die richtigen Tasten drücken, um zu verhindern, dass uns Schafe in schicken Designeranzügen in das Reich der Träume schicken. Der Kinoausflug ist zwar nur ein einfaches Quick-Time-Event, aber so amüsant verpackt, dass wir teilweise lachend vor dem Bildschirm sitzen. Und ja, die geheime Zutat, nach der Robokoch während des gesamten Films gesucht hat, war Salz!

Wer regelmäßig ins Kino geht, der braucht natürlich das nötige Kleingeld dafür. Also ab zum nächsten Minispiel, denn hier sammeln wir eifrig Dosenpfand. Auf einem Parcours heben wir vom Fahrrad aus die blechernen Objekte der Begierde auf, um sie später




Yakuza: Like A Dragon steckt voller kurioser Minispiele. Mit dem Fahrrad halten wir beispielsweise die Straßen von Yokohama sauber, zumindest von Dosen.

Berufe spiegeln in Yakuza die RPG-typischen Charakterklassen wider. Die „Königin der Nacht“ ist ein Job, den nur weibliche FIguren annehmen können.

zu recyclen. Doch auch feindliche Pfandsammler lechzen nach unserem wertvollen PET und krachen in uns hinein, wodurch ein guter Teil unserer Einweg-Beute verloren geht. Am Ende gilt es, genug Dosen ins Ziel zu retten und dabei nicht mit der Müllabfuhr zusammenzustoßen, denn die raubt unsere gesamten Schätze.

Wer in Yokohama aber nicht nur sein Leben lang zur Mehrwegflasche greifen will, geht am besten zur Berufsschule. Dort kann man für wenig Geld seine Persönlichkeit weiterentwickeln. Im Grunde genommen kauft man hier in Guttenberg'scher Tradition akademische Titel. Nun ja, ein bisschen mehr gehört schon dazu, denn für jedes Zertifikat muss eine kurze Multiple-Choice-Prüfung zum jeweiligen Thema abgelegt werden. Die weiterentwickelte Persönlichkeit zeigt sich in der Steigerung der Statuswerte von Kasuga, denn Yakuza: Like a Dragon ist ein rundenbasiertes Rollenspiel!



Greifen wir mit einer Standard-Attacke an, nutzt Hauptfigur Kasuga seine Umgebung und schlägt dann beispielsweise auch mal mit einem Fahrrad zu.

**Gepfeffert und gepudert!**

Der Wandel vom Action-Adventure zum RPG bringt frischen Wind in die Reihe und wirkt durch das Gegenwarts-Setting wunderbar wahnsinnig. So rüsten wir uns stilecht mit den nötigen Waffen aus, in unserem Fall mit einem riesigen Massagestab. Passend zu unserem Charakter und dessen Job setzen wir im Kampf irrwitzige Fähigkeiten ein: Als Koch können wir zum Beispiel Feinde mit einer Pfeffermühle verprügeln und sie danach noch damit würzen. Unsere Gefährtin Saeko Mukoda erwehrt sich mit ihrer Handtasche samt deren Inhalt. So wird der ein oder andere Punk so richtig gepudert. Das sorgt für ordentlich Schaden, nicht nur am Straßenschläger-Image.

Sollten wir mal keine MP für Spezial-Moves mehr zur Verfügung haben, können wir weiterhin Standardangriffe einsetzen. Dann nutzt Kasuga automatisch Objekte in seiner Umgebung, um zusätzlichen Schaden zu verursachen, ein Markenzeichen der Yakuza-Serie. Auch sollte man im Kampf immer auf die Positionierung und die Schwächen der Gegner achten. Im richtigen Moment lassen sich so mehrere Widersacher gleichzeitig erledigen. Skurril, aber trotzdem irgendwie alltäglich sind unsere Gegner: So bekommen wir es in Chinatown mit Köchen zu tun, die tierisch unter Druck stehen, im Untergrund von Yokohama bekämpfen wir Kassenpatienten sowie sogenannte Erz-Penner und in den Straßen treffen wir immer wieder auf Angehörige der Triaden und Yakuza.

**Vertriebsingenieur gesucht!**

In der Demo sind vier Charaktere Teil unseres Teams, im fertigen Spiel werden es noch ein paar mehr. Alle können ihren Job (also ihre Charakterklasse) wechseln, das geht beim Arbeitsamt. Bisher stehen uns die Jobs Selbstständig, Held, Leibwächter, Host, Breakdancer, Vorarbeiter, Musiker, Koch, Vollstrecker, Detective, Wahrsager und Obdachloser für unsere drei männlichen Spielcharaktere zur Verfügung. Weibliche Charaktere wie Saeko können sich dagegen zwischen den Jobs Barfrau, Idol, Hostess, Geber und der sogenannten Königin der Nacht entscheiden. Weitere Jobs werden im Verlauf des Spiels freigeschaltet.

Mit dem Job verändern sich auch unsere Statuswerte. So erhöhen wir mit einem Wechsel die Trefferpunkte, Manapunkte, Angriff, Verteidigung, Magie, Heilung, Gewandtheit, Geschicklichkeit, sowie verschiedene Widerstände gegen Waffen und Elemente. Yakuza: Like a Dragon nimmt seinen Rollenspielansatz durchaus ernst. Auch die zwischenmenschlichen Beziehungen unserer Charaktere wollen gepflegt werden. So haben sie sich gegenseitig ab und zu die ein oder andere Geschichte zu erzählen, oder sie stärken beim gemeinsamen Essen ihre Bindung. Die vielen Restaurants in Yokohama laden förmlich zum Schlemmen ein und die abgebildeten Gerichte machen Appetit auf japanische Köstlichkeiten.

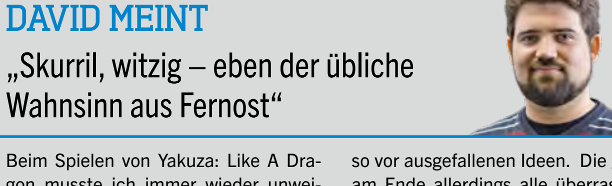
**Ernster Gangsterkram**

Neben all den spaßig-skurrilen Storys, die Yokohama zu erzählen hat, besitzt das Spiel aber auch eine ernste und düstere Hauptgeschichte. Sie erzählt von gescheiterten Existenzen, Geldwäsche und dem Krieg der verschiedenen Mafiaclans. Kasuga selbst war einst ein kleiner Fisch einer Yakuzafamilie. Um eine Schuld zu begleichen und ein hohes Tier seines Clans zu schützen, wandert er für ein Verbrechen, das er nicht begangen hat, 18 Jahre lang in den Knast. Als er wieder rauskommt, stellt er fest, dass er von allen betrogen wurde, insbesondere vom ehemaligen Familienoberhaupt.

Like a Dragon bietet die gewohnte Yakuza-Optik. Charaktere und Objekte sind wunderbar detailliert und die Stadt schimmert nachts in allen Farben der Neonlichter. Tagsüber kehrt sich dieser Eindruck allerdings ins Gegenteil. Viele Ecken wirken lieblos und steril. Auch allgemein kann die grafische Darstellung nicht mit modernen Blockbustern mithalten. Wir spielten auf einer Xbox Series X und hatten nie den Eindruck, ein Spiel der nächsten Konsolengeneration zu erleben. Dafür waren die Ladezeiten auf der neuen Microsoft-Konsole erfreulich kurz bis nicht vorhanden.

Wir haben euch bei Weitem noch nicht alles erzählt, was in der Demo steckte. Gokart-Racing im Stil von Mario Kart etwa, ein komplexes Unternehmensmanagement-Minispiel und ein Aufstieg zum Straßenhelden sowie die komplexe Story mit vielen verschiedenen und witzigen Charakteren – all das könnt ihr bald selbst erleben. Die schräge Yakuza-Serie ist nichts für Jedermann, die Dialoge in den zahlreichen Cutscenes ziehen sich in die Länge. Viele Handlungsstränge in diesem zutiefst japanischen Spiel erscheinen dem westlichen Verständnis zudem nicht immer logisch. Wir freuen uns aber auf einen weiteren Abstecher nach Japan, wenn Yakuza: Like a Dragon am 10. November auf der PS4 erscheint. Die Playstation-5-Version ist für den 02. März 2021 angekündigt. ❑

## DAVID MEINT



### „Skurril, witzig – eben der übliche Wahnsinn aus Fernost"

Beim Spielen von Yakuza: Like A Dragon musste ich immer wieder unweigerlich an South Park: Der Stab der Wahrheit denken. Wie auch dessen Entwickler Obsidian Entertainment macht sich Ryu Ga Gotoku Studio hier einen Spaß daraus, die typischen Rollenspiel-Klischees einmal schön durch den Kakao zu ziehen: Irre Quests, vollkommen skurrile Waffen, Charakterklassen-Wechsel auf dem Arbeitsamt – die japanische Mafia-Saga strotzt nur so vor ausgefallenen Ideen. Die greifen am Ende allerdings alle überraschend gut ineinander, sodass Yakuza nicht nur als Persiflage, sondern auch als rundenbasiertes RPG tatsächlich gut funktioniert. Rechnet man dann noch die vielen Minispiele, die spannende Geschichte und die interessante Spielewelt hinzu, kann Like A Dragon eine echte Bereicherung für die Playstation werden, auch wenn es nicht unbedingt nach Next-Gen aussieht.


Für Retro-Fans: Prodeus serviert Shooter-Freuden der ganz alten Schule. Das schnelle, geschliffene Gameplay erinnert an Doom oder Quake.

**Genre:** Ego-Shooter
**Entwickler:** Bounding Box Software Inc.
**Hersteller:** Humble Games
**Termin:** 10. November 2020 (Early Access)

# Prodeus

**Von:** Felix Schütz

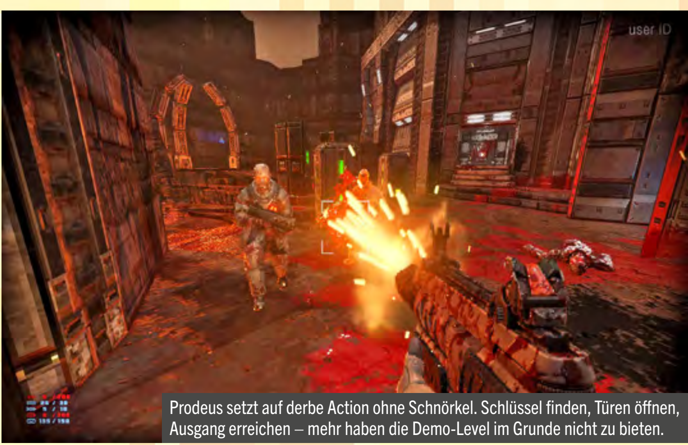
Doom lässt schön grüßen: Prodeus steht für unkomplizierten Ballerspaß, inklusive moderner Technik, Editor und stilechtem Retro-Look.

Ihr habt von „Retro" die Schnauze voll? Dann macht ihr um Prodeus besser einen gewaltigen Bogen. Der Ego-Shooter zelebriert knallharten Ballerspaß der alten Schule und huldigt Klassikern wie Doom oder Quake. Mit schicker Retro-Ästhetik, hohem Tempo und eimerweise Pixelblut steht Prodeus für schnörkellose Action, die genau wie schon Dusk oder Ion Fury den Geist der 90er Jahre beschwört. Der Indie-Geheimtipp startet am 10. November auf dem PC in den Early Access, wir hatten aber schon vorab die Möglichkeit, zwei Levels aus der Beta durchzuspielen und können euch so einen Ersteindruck liefern.

**Wer braucht schon Story?**

Prodeus entsteht in erster Linie bei Mike Voeller und Jason Mojica. Ein gerade mal zweiköpfiges Team? Das klingt zwar nach wenig, allerdings bringen beide Entwickler jede Menge Erfahrung mit: Unter anderem haben sie schon an Shootern wie Singularity, Bioshock Infinite und mehreren Raven-Software-Titeln gearbeitet. Die wissen also, wie man Action ordentlich in Szene setzt. Eine Story scheint sich das Entwicklerduo allerdings glatt gespart zu haben: Sollte Prodeus irgendwo so etwas wie eine Handlung verbergen, haben wir beim Spielen rein gar nix davon gesehen. Macht aber nichts, denn letztendlich setzt Prodeus eh auf das gleiche Spielprinzip, das man schon aus Doom oder Duke Nukem 3D kennt: Ihr müsst verschachtelte, clever designte Levels durchqueren, hordenweise Gegner wegholzen, Schlüssel finden und damit verschlossene Türen öffnen. Euch erwartet dabei keine durchgeskriptete Korridor-Schießbude à la Call of Duty, sondern in sich geschlossene Level-Labyrinthe, in denen ihr irgendwie den Ausgang erreichen müsst.


Grafikmonster: Wer mag, kann die stark verpixelten Gegner auch als schärfere 3D-Modelle anzeigen lassen. Dabei geht allerdings etwas vom Retro-Charme flöten.


Prodeus setzt auf derbe Action ohne Schnörkel. Schlüssel finden, Türen öffnen, Ausgang erreichen – mehr haben die Demo-Level im Grunde nicht zu bieten.



Mit dem umfangreichen Editor erstellen wir eigene Levels. Unsere Werke können wir dann direkt im spieleigenen Browser teilen und bewerten lassen.

Gegner spawnen ähnlich wie in Doom 3 einfach in die Levels hinein. Nicht originell, aber im Grunde ließe sich das über das gesamte Spiel sagen.

Doppelt schellt's besser: Mit zwei Maschinenpistolen mähen wir uns durch die stupiden Gegnerhorden.

Damit ihr dabei nicht den Überblick verliert, ist auch eine nützliche 3D-Kartenfunktion an Bord. Mehr Hilfestellung, etwa in Form von Zielmarkierungen oder einem Kompass, gibt's allerdings nicht.

**Grüße aus den 90er Jahren**

Prodeus ist auf Ballerspaß der ganz alten Schule ausgelegt und spielt hier seine Stärken aus. Mit Shotgun, Maschinenpistole, Minigun, Blitzwumme und Granatwerfer bekommt man schon im zweiten Demo-Level ordentlich was in die Hand gedrückt. Die Knarren machen allesamt Spaß und fühlen sich schön kräftig an. Moderne Features wie Upgrades oder Erfahrungspunkte, die beispielsweise ein Project Warlock auszeichnen, scheint es in Prodeus aber nicht zu geben. Ihr sammelt Waffen und Munition, Punkt.

Gegner spawnen oft einfach in die Levels hinein, das erinnert nicht nur optisch stark an Doom 3. Unfaire Situationen, in denen die Feinde plötzlich von hinten angreifen oder sinnbefreit aus irgendeiner dunklen Ecke herausspringen, sind uns allerdings noch keine begegnet, da scheint alles am richtigen Platz zu sein. Auch die Steuerung flutscht (zumindest am PC) wie geschmiert und im Optionsmenü kann man viele Details (etwa das standardmäßig viel zu große HUD) seinen Wünschen anpassen.

**Retro trifft moderne Technik**

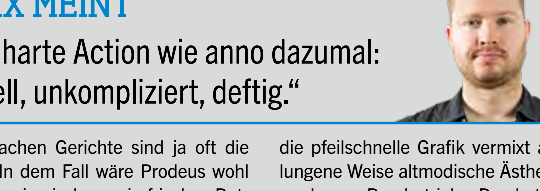
Überraschungserfolge wie Dusk, Ion Fury oder Amid Evil haben es zuletzt vorgemacht: Retro-Ästhetik, die moderne Technik mit einem altmodischen Look verbindet, ist auch bei Shootern wieder „in". Auch Prodeus schlägt in diese Kerbe, macht optisch aber im Vergleich noch deutlich mehr her, denn die Entwickler bringen hier zeitgemäße Rendertechnik zum Einsatz. So glänzt die pfeilschnelle Optik zum Beispiel mit sehr schöner Beleuchtung und jeder Menge Blut- und Partikeleffekten, die in den Kämpfen prima zur Geltung kommen. Andererseits werden die Gegner stark verpixelt dargestellt, sodass sie an die matschigen 2D-Sprites von Doom oder dem frisch de-indizierten Dark Forces erinnern. Dabei bestehen die Feinde eigentlich aus hübschen 3D-Modellen, die nur optisch verfremdet werden. Wer sich selbst davon überzeugen will, kann im Optionsmenü ein entsprechendes Häkchen setzen, dann werden die Gegner ohne Pixelfilter in 3D gerendert und sehen etwas moderner aus. Wer es dagegen lieber noch mehr retro mag, kann die gesamte Auflösung sogar in mehreren Schritten reduzieren. Nach ein paar Minuten in 360p fühlt man sich glatt in die Zeit von Doom oder dem Shooter-Klassiker Descent zurückversetzt, als Auflösungen jenseits von 320x240 Pixeln noch wilde Zukunftsmusik waren.

**Editor für Langzeitspaß**

Neben dem Basisspiel hat Prodeus auch noch einen mächtigen Editor im Gepäck, der bereits in der Early-Access-Version enthalten ist. So habt ihr die Möglichkeit, mit relativ geringem Aufwand neue Levels und ganze Kampagnen zu basteln. Das Tool macht einen gelungenen Ersteindruck, beispielsweise könnt ihr eure Kreationen direkt im Editor ausprobieren und müsst dazu keine langen Umwege oder Ladepausen hinnehmen. Außerdem ist direkt im Spiel auch ein Browser eingebaut, mit dem ihr Levels tauschen und bewerten könnt. Für Levelnachschub dürfte also gesorgt sein. Der Editor soll außerdem in Zukunft stetig erweitert werden, damit die Community immer neue Möglichkeiten hat, sich einen Retro-Shooter nach Maß zu bauen.

Einen Releasetermin für das fertige Spiel gibt es noch nicht. Dafür steht jetzt erst mal die Early-Access-Phase an, die auf Steam am 10. November startet. Wer auf schnelle, lupenreine Retro-Action steht, sollte sich Prodeus unbedingt vormerken!

Der Preis für die Early-Access-Fassung stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest. ❑



## FELIX MEINT

„Beinharte Action wie anno dazumal: schnell, unkompliziert, deftig."

Die einfachen Gerichte sind ja oft die besten. In dem Fall wäre Prodeus wohl so etwas wie ein knusprig-frisches Butterbrot mit einer dicken Kelle Blut drüber. Will sagen: Das hier wird kein Shooter, der eine große Geschichte erzählen, neue Wege beschreiten oder mit frischen Ideen punkten will. Prodeus serviert einfach derben Ballerspaß der alten Schule und könnte damit voll ins Schwarze treffen. Die Action fetzt wie in den 1990ern, das Leveldesign wirkt durchdacht und die pfeilschnelle Grafik vermixt auf gelungene Weise altmodische Ästhetik mit modernen Rendertricks. Das hat schon in den Probelevels viel Spaß gemacht, auch wenn es mich zu keinem Zeitpunkt überraschen konnte. Mir persönlich wäre ja ein kleines Upgrade-System für die Waffen noch ganz recht gewesen, aber auch so scheint Prodeus auf einem guten Weg zu sein – zumal der Editor auch auf lange Sicht neuen Levelnachschub verspricht.

# Second **Extinction**

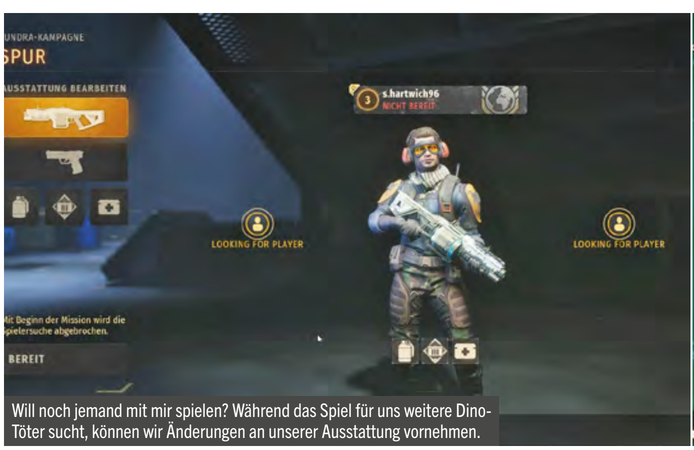
**Genre:** Team-Shooter
**Entwickler:** Systemic Reaction
**Hersteller:** Systemic Reaction
**Termin:** 13. Oktober 2020 (Early Access)

Achtung, die Dinos kommen! Wir haben die Early-Access-Fassung unter die Lupe genommen und verraten, ob der Dino-Shooter überzeugen kann. **Von:** Stefanie Hartwich & Philipp Sattler

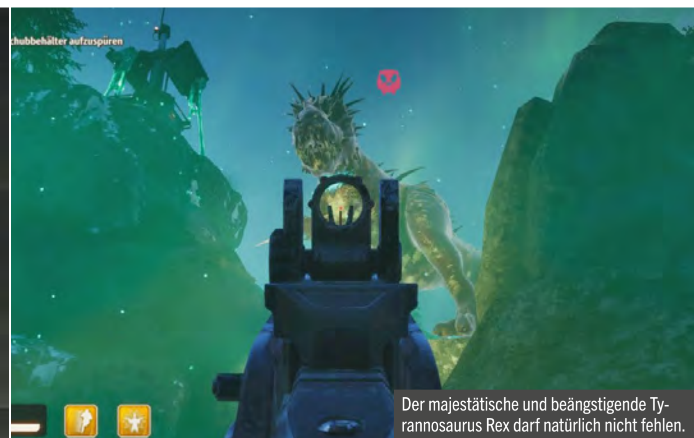
Was wäre, wenn die Dinosaurier doch überlebt hätten? Im Koop-Ego-Shooter Second Extinction von Systemic Reaction, bekannt durch Generation Zero, können wir uns mit bis zu zwei weiteren Mitstreitern auf Dino-Jagd begeben. Denn die Saurier sind im Spiel nicht durch einen Meteoriteneinschlag gestorben, sondern haben sich unter der Erde versteckt und ein paar Millionen Jahre lang ein Nickerchen gehalten. Da die Menschheit es nicht geschafft hat, den Klimawandel aufzuhalten, sind die Langschläfer aufgewacht und an die Erdoberfläche zurückgekehrt. Und leider waren sie nicht so erfreut darüber, dass sie von ihrem, na ja, Schönheitsschlaf abgehalten wurden. Die Menschheit musste daher ihren Heimatplaneten aufgeben und befindet sich nun auf einer Raumstation im All. Als Teil der Emergency Response Agency (kurz: ERA) werden wir von den unendlichen Weiten des Weltalls zurück auf die Erde geschickt. In unseren Missionen sollen wir Ressourcen, Informationen und natürlich Waffen auf dem von Dinos überrannten Planeten suchen. Da die Jurassic-Park-Bewohner nicht so begeistert von der Ankunft der Menschen sind, müssen wir mit geballter Feuerkraft gegen die Dinosaurier vorgehen. Die zugrundeliegende Story bleibt jedoch im Hintergrund, vordergründig geht es nur um eins: Schießen.

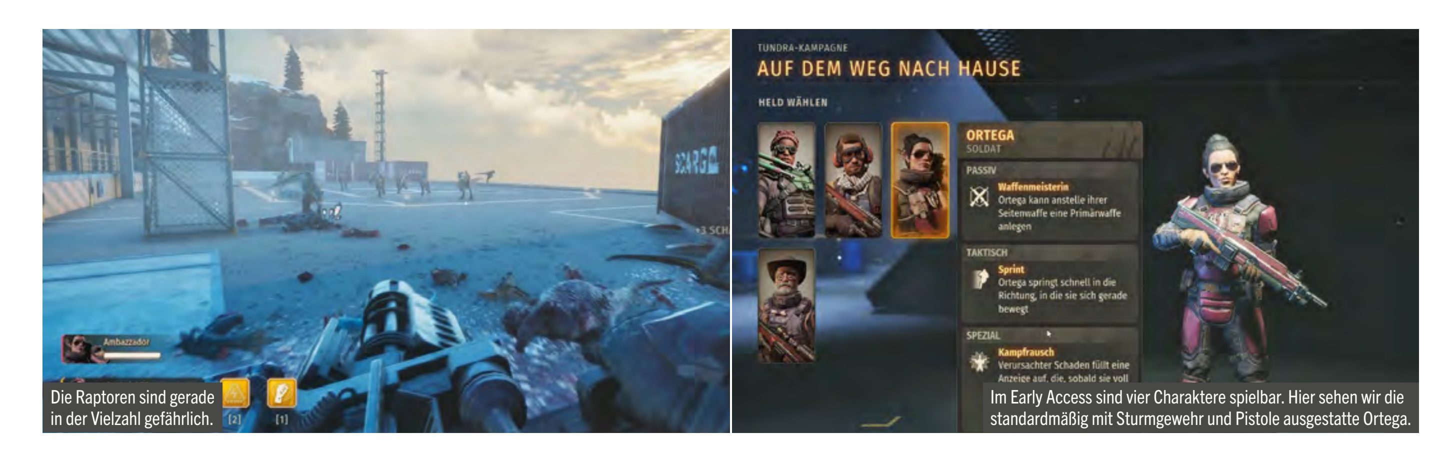
### Überschaubare Charakterauswahl

Im Spiel können wir zwischen vier Charakteren auswählen, seit unserer Vorschau Anfang September hat sich also nichts in diesem Bereich getan. Die Teammitglieder bringen unterschiedliche Vorteile mit sich. So ist der deutsche Elitesoldat Jürgen Winter mit einem Scharfschützengewehr ausgestattet und kann Dinos aus der Ferne töten. Darüber hinaus ist er schwerer zu entdecken. Die Mechanikerin Rosy setzt lieber auf eine massive Minigun. Sie kann ihren Mitspielern einen Verteidigungsboost geben und eine elektrische Barriere aufbauen, die bei den Dinos Schaden anrichtet. Ex-Polizist Amir kann einen Scanner starten, mit dem die Gegner in näherer Umgebung kurzzeitig auf der Karte sichtbar werden. Ortega ist ebenfalls eine ehemalige Polizistin und kann Angriffen besser ausweichen als ihre Kollegen. Man merkt sofort, dass sich durch die unterschiedlichen Mitglieder verschiedene Spielstile ergeben. Außerdem hat jeder Spieler die Möglichkeit, seine Ausstattung anzupassen: Während Granaten und Gesundheit-Stims limitiert sind, können wir uns eine unbegrenzt nutzbare, wenn auch mit einer Abklingzeit versehene, Spezialfähigkeit aussuchen. Dazu ge-



Will noch jemand mit mir spielen? Während das Spiel für uns weitere Dino-Töter sucht, können wir Änderungen an unserer Ausstattung vornehmen.


Der majestätische und beängstigende Tyrannosaurus Rex darf natürlich nicht fehlen.



Die Raptoren sind gerade in der Vielzahl gefährlich.

Im Early Access sind vier Charaktere spielbar. Hier sehen wir die standardmäßig mit Sturmgewehr und Pistole ausgestattete Ortega.

hört beispielsweise ein Luftschlag, mit dem wir die Dino-Horden auf Trab halten, oder die Möglichkeit, Munitionspacks aus dem All anzufordern. Während wir die Fähigkeiten unserer Charaktere leider nicht aufleveln können, ist es uns aber möglich, einige Verbesserungen an unseren Waffen vorzunehmen. Dadurch können wir beispielsweise den Rückstoß verringern. Dazu benötigen wir Forschungspunkte und einige Dino-Materialien, die wir auf unseren Streifzügen auf der Erde sammeln können. Im Koop können die Teammitglieder mehrfach ausgewählt werden, empfehlenswert ist das dank der unterschiedlichen Ausrüstungen und Spezialfähigkeiten jedoch nicht. Sollten wir mit fremden Spielern losziehen, können wir leider nicht per Sprach- oder Voice-Chat aushandeln, wer nun welchen Charakter und welche Spezialfähigkeiten mitnimmt. Generell ist die Kommunikation im Spiel bisher nur mit Markierungen möglich, wodurch die Mitspieler erfahren können, wo wir hinrennen wollen oder wo sich Gegner befinden.

**Schallgeschwindigkeit**

Kommen wir aber zu den Missionen zurück. Derzeit bietet Second Extinction sechs Missionen an. Dazu gehört das Auf-die-Suche-Begeben nach einer verschollenen Expeditionsgruppe, das Ausbomben von unterirdischen Brutnestern und das Durchsuchen von Militärhangars: Also das, was man nach einer Dino-Invasion halt so macht. Die wiederholbaren, mehrstufigen Aufgaben erledigen wir auf einer einzigen Karte, die aber ausreichend groß ist. Nachdem wir auf der Map einen der festgelegten Exfiltrationspunkte zum Landen ausgewählt haben, werden wir aus dem Weltall auf die Erde geschossen. Die Karte, die wir nach der Ankunft auf der Erde frei erkunden können, ist in sieben Regionen unterteilt. Jede hat einen anderen Bedrohungsgrad, der sich aber ändern kann: Regionen werden gefährlicher, wenn wir an unseren Missionen scheitern oder bestimmten Regionen einfach keine Aufmerksamkeit schenken. Im Umkehrschluss bedeutet das, dass Gebiete weniger bedrohlich werden, wenn wir dort Aufgaben und nebenbei noch Dinos erledigen. Weil unsere Missionen ohne Gegenwehr extrem langweilig wären, werden wir natürlich von Dinosauriern angegriffen. Neben Raptoren, elektrisch geladenen und säurespuckenden Sauriern dürfen wir uns auch über den altbekannten Tyrannosaurus Rex freuen. Dabei werden nicht alle Dinos mit ein paar Schüssen getötet: Während Raptoren noch leicht zu erledigen sind und nur in der Vielzahl gefährlich werden, ist das Besiegen von beispielsweise einem Ankylosaurier viel schwerer, da man nicht durch die Panzerung schießen kann. So müssen wir die Schwachstelle finden und mit gezielter Waffengewalt losschießen. Des Weiteren können Dinos mutieren und dadurch noch gefährlicher werden. Generell fällt auf, dass wir selten mal eine Minute zum Durchatmen kriegen, da ständig neue Dinos in unserer Nähe spawnen. Manchmal geschieht dies sehr unschön direkt vor unseren Augen. Ein Einsatz dauert ca. 30 bis 40 Minuten, nebenbei können wir noch einige optionale Nebenmissionen erledigen, wodurch es auch deutlich länger dauern kann. Am Ende einer jeden Mission steht als Event immer die Exfiltration an. Dabei warten wir auf unseren Abtransport und müssen uns einige Zeit lang jeder Menge auftauchender Dinos erwehren. Je nachdem, wie gut wir uns bei unserer Mission angestellt haben, erhalten wir nach dem Abschluss eine Bewertung von bis zu fünf Sternen. Dazu bekommen wir Belohnungsboxen (Bronze, Silber und Gold). In der Early-Access-Version ist das Inventar allerdings noch nicht verfügbar, wodurch wir uns den Inhalt der Kisten nicht anschauen können.

**Communitys gewinnen Kriege**

Das Spiel kann zwar auch alleine gespielt werden, empfehlenswert ist dies jedoch nicht, da es dadurch nicht einfacher wird. So endet das Alleine-Spielen oftmals tödlich. Sollten wir sterben, können wir nach einer gewissen Zeit an einem der Exfiltrationspunkte respawnen. Dadurch müssen wir nach unserer Wiedergeburt meist noch eine kleine Wanderung vollziehen, um wieder dort anzukommen, wo wir gestorben sind. Als Single-Player haben wir insgesamt vier Leben zur Verfügung, im Multiplayer können wir endlos oft sterben. Ein weiterer interessanter Ansatz ist das sogenannte „Kriegsanstrengungen"-Feature. Wie schon eben ausgeführt, besitzen die Regionen verschiedene Bedrohungsstufen. Um diese zu senken, muss die gesamte Community mehr Missionen in diesem Gebiet abschließen. Bleibt die Spielerschaft untätig und die Lage auf der Karte eskaliert, erwartet sie ein Ausbruchsevent, das besonders schwer sein soll. Während unserem Test ist dies jedoch nie eingetreten.

**Eintönigkeit vorprogrammiert?**

Wie wir schon in unserer Online-Vorschau Anfang September angemerkt haben, könnte Second Extinction eine monotone Dino-Schießerei werden. Diese Befürchtung löst sich leider auch nicht im Early Access auf. Denn es gibt nur eine begrenzte Auswahl an Dinos, Missionen und Charakteren. Bis zum Release sollten die Entwickler noch Einiges hinzufügen, um das Spiel nicht zu einem langweiligen Shooter werden zu lassen. Was bleibt also festzuhalten? Obwohl Second Extinction ein Early-Access-Spiel ist, fühlt es sich erstaunlicherweise relativ fertig an. Nur an einigen Stellen müssen die Entwickler noch mal ran. So ist es zum Beispiel während unserer Shooterei gelegentlich vorgekommen, dass die Urechsen uns nicht angegriffen haben, wenn wir in ihrer Nähe waren. Auch Serverprobleme sind noch an der Tagesordnung. Hier und da gibt es noch ein paar Darstellungsfehler, die bis zur Veröffentlichung hoffentlich noch ausgebessert werden. Wer aber jetzt schon Lust darauf hat, mit weiteren Mitstreitern ein paar Dinos zu töten, kann die Early-Access-Version bei Steam herunterladen. Alle Fortschritte, die im Early Access erreicht werden, werden laut den Entwicklern ins fertige Spiel übernommen. Nähere Informationen zum Release-Termin gibt es bisher aber noch nicht. ❑

## STEFANIE MEINT



**„Nach den ersten Runden im Early Access bin ich etwas zwiegespalten …"**

Second Extinction bietet schon im Early Access einige Stunden Spaß an. Dennoch stellt sich mir unweigerlich die Frage: Was kommt da noch? Relativ schnell sind die verfügbaren Missionen durchgespielt und alle Charaktere ausgetestet … Da bleibt schon ein wenig die Befürchtung, dass die reine Dino-Shooterei selbst zum Release monoton ist. Dank des Fehlens eines Ingame-(Voice-)Chats, ist es schwierig, mit fremden Spielern zu kommunizieren. Wenn man zufälligerweise keine Freunde hat, die das Spiel auch mal testen wollen, ist der Early Access weniger empfehlenswert, da taktisches Vorgehen das A und O ist. Generell gilt aber: Wer nichts gegen reines virtuelles Rumgeschieße hat und nicht auf der Suche nach einer großartigen Story ist, wird wohl schon jetzt seinen Spaß an dem Koop-Shooter haben.

# KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

MICROSOFT

## Weitere Studio-Käufe in Aussicht

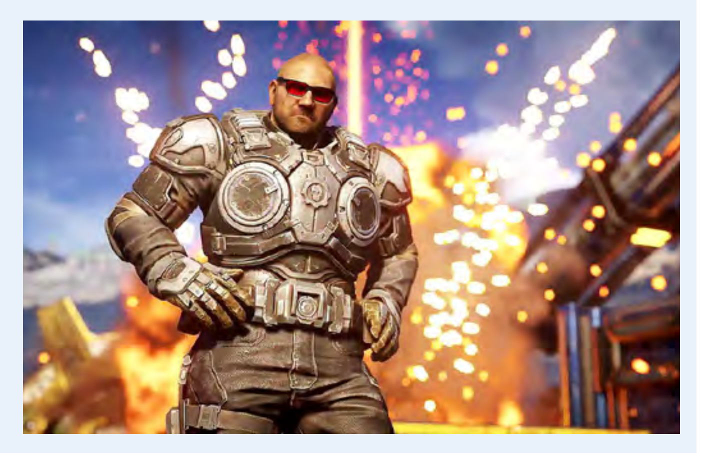



Viele haben noch nicht mal verdaut, dass Zenimax Media und damit auch Bethesda bald zu Microsoft gehören wird, da werden schon neue Studio-Käufe in Aussicht gestellt. Phil Spencer, der Leiter der Unterhaltungssparte bei Microsoft, bestätigte nun, dass weitere Entwicklerstudios in die Hände des Mega-Konzerns fallen sollen. Das habe auch einen einfachen Grund. Da der Xbox Game Pass immer mehr an Popularität gewinne, müsse auch das Abonnement selbst weiter gefüttert werden. Microsoft hat Ende September angekündigt, Zenimax Media für die beeindruckende Summe von 7,5 Milliarden Dollar zu übernehmen. Durch den Deal wachsen die Xbox Game Studios von 15 auf 23 Entwicklerteams an. Welche weiteren Entwicklungsstudios von Microsoft übernommen werden, bleibt abzuwarten. Seit der Anbindung von Zenimax Media an Microsoft, das selbst von Bethesda-Gründer Christopher Weaver als brillianter Konter gegenüber Sony betitelt wurde, scheint jedoch (fast) nichts unmöglich. Zu diesem Deal gibt es übrigens auch noch neue Infos: Spencer betont, dass der Kauf noch nicht abgeschlossen ist. Denn bisher habe Microsoft nur die Absicht verkündet, den Mutterkonzern von den The-Elder-Scrolls-Machern zu kaufen. Dennoch sei man recht zuversichtlich, dass der Kauf glatt über die Bühne geht. Bisher brauche man noch die behördliche Genehmigung, die jedoch kein Problem darstellen soll. Die Transaktion soll Anfang 2021 abgeschlossen sein. Vorher dürfe man noch keine Zukunftspläne, was zum Beispiel die Xbox- und PC-Exklusivität von bestimmten Titeln wie dem Skyrim-Nachfolger The Elder Scrolls 6, dem Sci-Fi-Rollenspiel Starfield oder einem möglichen Fallout-Nachfolger angeht, schmieden. Eine gute Nachricht für PC-Spieler, die sich vor Microsofts Konsolen-Exklusivität gefürchtet haben, hat Spencer auch noch verlauten lassen: Alle First-Party-Spiele für der Xbox Game Studios werden auch für den PC erscheinen. Dadurch werden zukünftige Bethesda-, Arkane-Spiele (bekannt durch Dishonored, Prey und Wolfenstein: Youngblood) und Games weiterer, zu Zenimax Media gehörende Entwicklungsstudios für Windows-Rechner veröffentlicht. ❑

GEARS 5

## DLC mit neuer Story im Dezember

Zum Launch der Xbox Series X und der technisch abgespeckteren Xbox Series S können sich Gears-5-Spieler über ein neues, kostenloses Update freuen. Seit dem 10. November wartet ein neues Update zur Installation. Mit „New Game+" können die Spieler die Geschichte nochmal erleben, und die Spielfigur Marcus Fenix durch den Schauspieler und Ex-Wrestler Dave Bautista ersetzen. Schon seit einiger Zeit können wir Bautista im Multiplayer spielen. Weiterhin kündigte das zuständige Studio The Coalition an, dass ein Story-DLC mit dem Titel „Hivebusters" im Dezember erscheinen wird. Der Name wird Gears-Spielern ein Begriff sein, es handelt sich hierbei um eine Gruppe, die bereits im Escape-Modus von Gears 5 aufgetaucht ist. Das DLC soll ca. vier Stunden in Anspruch nehmen. ❑



NVIDIA

## RTX 3080 Ti in Arbeit?




Während sich die RTX-3000er-Generation von Nvidia einer so großen Beliebtheit freuen, dass sie wohl mindestens bis zum Jahresende nicht verfügbar sind, tauchen schon neue Gerüchte auf, dass das Unternehmen derzeit an der RTX 3080 Ti arbeitet. Sollten die Gerüchte stimmen, reiht sich diese im Leistungsbereich zwischen der RTX 3080 und RTX 3090 ein. Das Modell soll 34 TFLOPs bieten und mit 9984 CUDA-Kernen ausgestattet sein. Unklar ist, ob Nvidia auf eine zwölf oder 24 GB GDDR6X-Speicher in einer möglichen RTX 3080 Ti setzen wird. Derzeit soll sich die Grafikkarte jedoch in einem frühen Entwicklungsstadium befinden. Wann und ob eine RTX 3080 Ti erscheint und wie viel sie kosten wird, ist nicht bekannt. Bei Letzterem würde sich die Grafikkarte vermutlich zwischen der RTX 3080 (699 Euro) und RTX 3090 (1.499 Euro) einpendeln. ❑



CYBERPUNK 2077

# Entwickler verschieben erneut Release

Getreu dem Motto „Aller guten Dinge sind drei“ hat CD Projekt Red sein lang ersehntes Cyberpunk 2077 ein drittes Mal in diesem Jahr verschoben. Obwohl das Spiel Anfang Oktober den Gold-Status erreicht hat und einer Veröffentlichung im November somit nichts mehr im Wege stand, müssen Fans sich bis zum 10. Dezember und somit weitere 21 Tage gedulden, als V Night City unsicher zu machen. Obwohl sich die Mitarbeiter fast zwei Monate vor dem Release, einige sogar schon seit Januar in verpflichtenden Sechs-Tage-Wochen befinden, scheinen dennoch einige Probleme zu existieren, die eine Verschiebung seitens CD Projekt Red rechtfertigen. Grund für die Änderung des Release-Datums ist die große Herausforderung, an neun verschiedenen Plattformen gleichzeitig zu arbeiten und zu testen. Damit der Qualitätsstandard gerade bei den Current-Gen-Konsolen eingehalten werden kann, will CD Projekt Red nun die drei Wochen nutzen, um weiter an einem Day-0-Patch zu arbeiten. Schon einige Monate vorher kündigte das polnische Entwicklerstudio an, bestimmte Inhalte entfernen zu müssen, da sie mit den anderen Features nicht gut funktionieren würden. So schaffen es beispielsweise das Wall Running, die Individualisierungsmöglichkeiten bei Fahrzeugen und Kämpfe mit zwei Waffen nicht in das Spiel. Fans, die sich unter anderem extra Urlaub genommen haben, um Night City erkunden zu können, kritisierten die Verschiebung. Bei der Kritik ist es an einigen Stellen nicht geblieben, leider erhielten die Entwickler auch Morddrohungen. Ein Großteil der CD-Projekt-Red-Mitarbeiter wusste nichts von der geplanten Verschiebung und erfuhr es laut dem Journalisten Jason Schreier nahezu zeitgleich mit der wartenden Spielerschaft. Das hatte auch einen speziellen Grund: Laut polnischem Arbeitsrecht hätten die mehr als 1.000 Beschäftigten bei CD Projekt Red eine Verschwiegenheitsvereinbarung unterzeichnen müssen. Dadurch erfuhren knappe 90 Prozent der Belegschaft erst kurz bevor die Pressemitteilung veröffentlicht wurde, dass das erstmals 2012 angkündigte Cyberpunk 2077 wieder verschoben wird. Eine bestimmte Gruppe darf sich jedoch über die Verlegung des Action-RPGs freuen: Denn Cyberpunk 2077 kann nicht mehr für „The Game Awards 2020“ nominiert werden, wodurch andere Videospielentwickler nun bessere Gewinnchancen haben, galt das Rollenspiel doch als Favorit. Ob die Verschiebung uns vor einer Flut an Bugs im fertigen Spiel bewahren wird, zeigt sich dann wohl erst im Dezember, sollte Cyberpunk 2077 nicht doch nochmal verschoben werden. ❑



# MOST **WANTED**

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



MACI NAEEM CHEEMA

## HAVEN

*„Alltag aus, Bildschirm an – die perfekte Flucht aus 2020."*

**Genre:** Rollenspiel
**Entwickler:** The Game Bakers
**Hersteller:** The Game Bakers
**Termin:** 3. Dezember 2020

**Count me in: Mit dem geliebten Partner alles hinter sich lassen und auf einen fremden und unerforschten Planeten flüchten? Bei den düsteren Wochen, die uns bevorstehen, klingt das verführerischer denn je.**

The Game Bakers sind keine völlig Unbekannten im Kreis der Spieleentwicklung. Das in Montpellier ansässige Indie-Studio wurde 2010 von zwei Ubisoft-Veteranen, Emeric Thoa und Audrey Leprince, mit dem Ziel gegründet, Spiele auf dieselbe Art zu entwickeln, wie man in der Küche Leckereien zaubert: mit viel Liebe. Das gelang dem Team bereits 2016 mit dem fulminanten und beliebten Indie-Actiontitel Furi. Diesmal geht es auf einen vergessenen und instabilen Planeten, auf dem das Liebespaar Yu und Kay den Versuch startet, ein neues Leben zu beginnen. Unsere Aufgabe ist es fortan, den unbekannten Planeten zu erforschen, unser Schiff zu reparieren und in ein gemütliches Heim für ein glückliches Leben zu zweit zu verwandeln. Wir sammeln also Ressourcen und Materialien, kochen, basteln, kämpfen und lieben. Der Kniff von Haven ist es, dass wir dabei beide Hauptfiguren in Echtzeit steuern und mit perfektem Timing und Rhythmus abstimmen müssen. Neben dem Abenteuer erleben wir den Alltag des Pärchens, mit all seinen Höhen und Tiefen. Denn, neben vielen Gefahren, die es auf unser Leben abgesehen haben, erwarten uns auf dem Planeten auch Risiken für unsere junge Liebesbeziehung. Wie weit würdest du gehen, und was bist du bereit zu opfern für deine große Liebe? Besonders reizvoll sollte das Indie-Abenteuer an der Seite eines Partners sein, denn Haven kann komplett im Koop-Modus gespielt werden. Bei den düsteren Wochen, die uns bevorstehen, klingt das doch nach einer perfekten Ablenkung, oder nicht?



Das Indie-Abenteuer Haven punktet nicht nur mit einer spannenden Prämisse, der Stil kann ebenfalls überzeugen!



FELIX SCHÜTZ

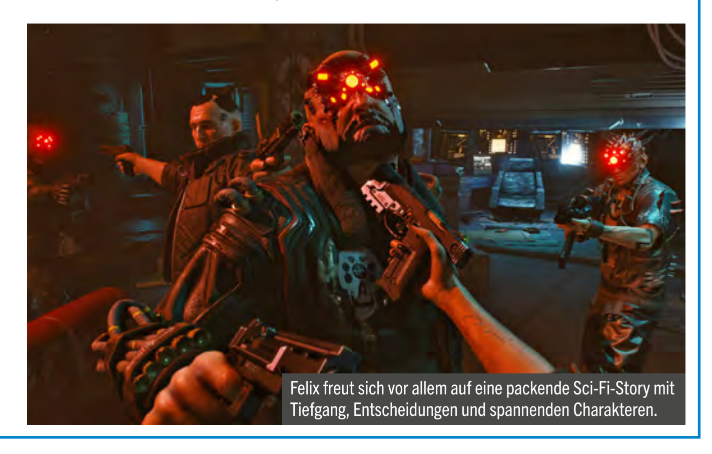
## CYBERPUNK 2077

*„Drei Wochen Wartezeit sind drei Wochen mehr Vorfreude."*

**Genre:** Action-Rollenspiel
**Entwickler:** CD Projekt Red
**Hersteller:** CD Projekt Red
**Termin:** 10. Dezember 2020

**Cyberpunk 2077 wurde kurzfristig verschoben, das Open-World-Rollenspiel erscheint drei Wochen später. Schlimm? Überhaupt nicht.**

Zunächst mal bleibt mir so noch die Zeit, um schnell The Witcher 3 abzuhaken – das wollte ich als Einstimmung nämlich nochmal durchspielen. Außerdem kann ich dank der Verschiebung nun etwas länger nach einem sicheren Platz für die nagelneue PS5 Digital suchen, sprich: Einen Ort, an den meine Kinder hoffentlich nicht so leicht rankommen. (Die Brut findet ja irgendwie immer einen Weg...) Und ja: Ich werde Cyberpunk 2077 wohl erst mal auf der Konsole spielen, mein privater PC schafft das nicht mehr. Ich möchte allerdings eh nur flüssige Bildraten und kurze Ladezeiten, der ganze Rest (4K-Auflösung, Raytracing, usw...) könnte mir nicht gleichgültiger sein. Noch ein Vorteil der Verschiebung: Die Entwickler können die letzten Wochen für mehr Feinschliff, Bugfixing und Optimierung nutzen – und wir bekommen zum Release das rundere Spiel. Hauptsache, die lange Entwicklungszeit zahlt sich am Ende aus, schließlich habe ich mich schon lange nicht mehr so sehr auf ein Spiel gefreut wie auf Cyberpunk 2077! Ich bin zwar kein Open-World-Verfechter und Autos mag ich auch nicht besonders, aber dafür liebe ich deftige Sci-Fi-Geschichten umso mehr. Darum geht es mir in Cyberpunk 2077 auch nicht um irgendwelche GTA-Vergleiche, mir ist egal, wo es mehr Karren, Krawall und Nebenaktivitäten gibt. Ich will einfach nur eine fesselnde Story mit interessanten Figuren und kniffligen Entscheidungen, die wie schon in Witcher 3 spürbare Folgen haben. Wenn es zusätzlich noch tolle Kämpfe und spaßige Charakterentwicklung gibt, bin ich sicher, dass mich Cyberpunk 2077 voll abholen wird. Das ist mir das kleine bisschen Wartezeit doch allemal wert.



Felix freut sich vor allem auf eine packende Sci-Fi-Story mit Tiefgang, Entscheidungen und spannenden Charakteren.

## DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

**Assassin's Creed: Valhalla**
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Ubisoft Montreal
Hersteller: Ubisoft
Termin: 10. November 2020

**Godfall**
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Counterplay Games
Hersteller: Gearbox Publishing
Termin: 12. November 2020

**World of Warcraft: Shadowlands**
Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard Entertainment
Hersteller: Blizzard Entertainment
Termin: 24. November 2020

**Empire of Sin**
Genre: Strategie
Entwickler: Romero Games
Hersteller: Paradox Interactive
Termin: 1. Dezember 2020

**Immortals Fenyx Rising**
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Quebec
Hersteller: Ubisoft
Termin: 3. Dezember 2020

**XIII**
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: PlayMagic
Hersteller: Microids
Termin: 10. November 2020

**CoD: Black Ops – Cold War**
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Treyarch, Raven Software
Hersteller: Activision
Termin: 13. November 2020

**Football Manager 2021**
Genre: Simulation
Entwickler: Sports Interactive
Hersteller: Sega
Termin: 24. November 2020

**Twin Mirror**
Genre: Adventure
Entwickler: Dontnod Entertainment
Hersteller: Dontnod Entertainment
Termin: 1. Dezember 2020

**Cyberpunk 2077**
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: CD Projekt Red
Hersteller: CD Projekt Red
Termin: 10. Dezember 2020




## FOOTBALL MANAGER 2021

### *„Hier wird jeder Fan zum Laptop-Trainer – verdient nur weniger."*

**Genre:** Simulation
**Entwickler:** Sports Interactive
**Hersteller:** Sega
**Termin:** 24. November 2020

**Vielleicht hat es der ein oder andere Leser des Heftes oder Hörer des play-Podcasts schon einmal mitbekommen: Ich mag Fußball. Also zumindest sowas ähnliches, ich bin Schalke-Fan.**

Und als videospielender Fußball-Fan gibt es genau zwei Möglichkeiten seine Zeit am Rechner mit der Kick-Leidenschaft zu verbinden. Entweder man schnappt sich einen Teil der FIFA- oder PES-Reihe und sorgt mit seinem Geschick am Gamepad dafür, dass seinem Herzensverein sportlicher Erfolg beschieden ist. Oder man versenkt noch einmal weitaus mehr Zeit in einen Fußball-Manager. Da gab es beispielsweise für lange Zeit die Fussball-Manager-Reihe von Electronic Arts, in der ihr alle Belange der Vereinsführung übernommen habt – Training, Aufstellung, Transfers, Jugendarbeit, aber eben auch Sponsoring, Ticketing und Ausbau des Vereinsgeländes. Weitaus früher gab es die Anstoss- und Bundesliga-Manager-Serien, die aufgrund der technischen Limitierungen natürlich etwas oberflächlicher gehalten waren – zu letzerer Reihe lest ihr übrigens eine unterhaltsame Kolumne im Extended-Teil. Und es gibt Segas Football Manager, der hierzulande lange Zeit aufgrund der Lizenzsituation mit EA nicht offiziell erscheinen durfte. Dies gehört seit einiger Zeit der Vergangenheit an – zum Glück, denn Entwickler Sports Interactive liefert bereits seit Jahren den sportlich wohl mit weitem Abstand durchdachtesten und komplexesten Manager ab, den es in dem Genre jemals gab – hier kommt es wirklich auf euer taktisches Geschick an, wie euer Team abschneidet, denn jedes kleine Stellrädchen an eurer Aufstellung hängt an euch. Dafür müsst ihr euch nicht mit Manager-Schnickschnack abgeben, denn ihr seid nur für die Mannschaft verantwortlich. Das Spiel wird mich auch dieses Jahr – vor allem in der Mobile-Variante – unzählige Abende kosten.



Grafisch macht der FM von Sega nicht allzu viel her und erinnert eher an eine Tabellenkalkulation – dafür ist die Spieltiefe absolut unerreicht!




## WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS

### *„Neue Geschichten, Quests und Abenteuer, da bin ich dabei."*

**Genre:** Online-Rollenspiel
**Entwickler:** Blizzard Entertainment
**Hersteller:** Blizzard Entertainment
**Termin:** 24. November 2020

**Irgendwie komme ich nicht davon los. Mit jeder neuen Erweiterung zieht es mich zurück zu World of Warcraft. Das ist auch bei Shadowlands so.**

Zwar spiele ich längst nicht mehr so intensiv und kompetitiv wie in den Anfangsjahren des MMOs, lasse das Spiel auch mal viele Monate am Stück ruhen, aber wirklich losreißen konnte ich mich nie. In den letzten Jahren haben mich vor allem die Fortschritte von Blizzard bei der Erzählung und Inszenierung dazu motiviert, zurückzukehren. So freue ich mich mit Shadowlands auch in erster Linie darauf, neue Geschichten zu erleben und viele bekannte Charaktere zu treffen. Die Reise ins Jenseits der Warcraft-Welt verheißt zudem zusätzlich Begegnungen mit längst verstorbenen Ikonen des Universums. Die fünf neuen Gebiete versprechen Abwechslung und hoffentlich jede Menge spannende Quests. Aber ich freue mich natürlich auch auf spielerische Neuerungen wie die vier Covenants, die hoffentlich für einiges an Wiederspielwert sorgen. Auch Torghast, der Turm der Verdammten, klingt sehr interessant. Ich bin auf jeden Fall gespannt, wie weit ich es dort als Solospieler bringen werde. Sollte ich doch mal Lust auf andere Mitspieler haben, besuche ich einen der acht neuen Dungeons. Immerhin dreht sich am Ende ja wie so häufig alles um die Beute und die ständige Verbesserung des eigenen Charakters. Dass die Entwickler den Zufallsfaktor in dieser Rechnung entschärft haben, ist dabei nur zu begrüßen. Gespannt bin ich auch auf die neuen Legendaries, deren benötigte Materialien man sich durch die Berufe beschafft. Die schon im Pre-Patch eingeführten Änderungen, wie etwa das neue Level-System und die deutlich ausgebauten Charakter-Anpassungen, gefallen mir bereits jetzt sehr gut, daher bin ich für World of Warcraft: Shadowlands guter Dinge.


So sieht in Warcraft der Himmel aus! Eines der fünf neuen Gebiete ist Bastion, wo besonders edle Seelen landen.




MIT PRODUKTEN VON:










EPOS

GAMECHANGER

**Genre:** Action-Adventure
**Entwickler:** Ubisoft
**Hersteller:** Ubisoft
**Termin:** 29. Oktober 2020
**Preis:** ca. 60 Euro
**USK:** ab 18 Jahren

**Von:** Wolfgang Fischer

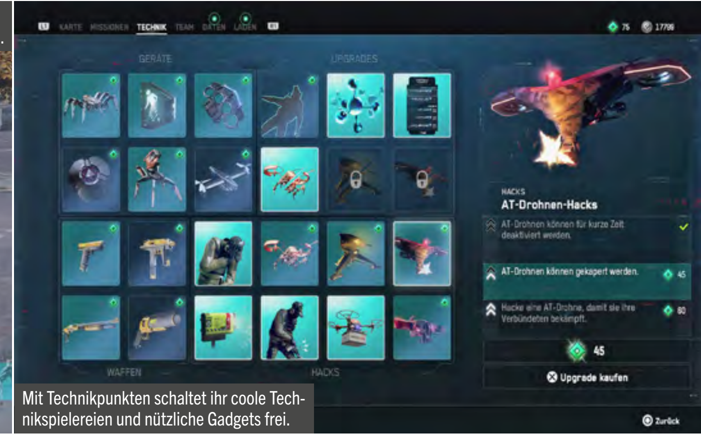
# Watch Dogs: **Legion**

Der neue Teil von Ubisofts Open-World-Action bricht mit alten Traditionen und versetzt Spieler in die britische Millionenstadt London. Macht der Ausflug auf die Insel Spaß?

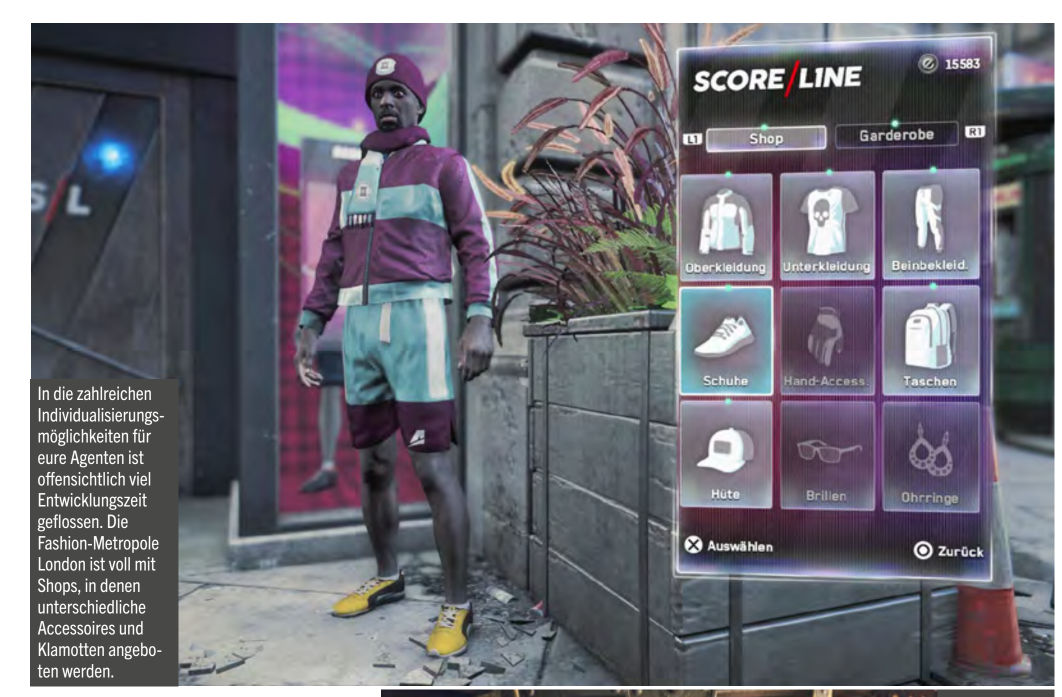
London in naher Zukunft: Dem Hackerkollektiv DedSec wird ein verheerender Terroranschlag in die Schuhe geschoben. Und als ob das alles noch nicht genug wäre, werden praktisch über Nacht fast alle DedSec-Mitglieder aus dem Verkehr gezogen. Die Regierung engagiert nach den Anschlägen eine private Sicherheitsfirma, die in der britischen Metropole für Ordnung sorgen soll und dafür die Bevölkerung unterdrückt. Das ist die trostlose Ausgangssituation in Watch Dogs: Legion, dem dritten Spiel der Open-World-Action-Serie von Ubisoft. Nachdem man in den ersten beiden Teilen Chicago und San Francisco erkunden durfte, wagen die Entwickler mit Legion jetzt den Sprung über den großen Teich. In unserem umfangreichen Test verraten wir euch, wie gut uns London als Schauplatz gefällt und ob der neue Gameplay-Ansatz, bei dem ihr nicht einen Helden spielt, sondern an eine ganze Truppe von Hackern, funktioniert.

Die Lage für DedSec ist nach den Anschlägen ernst: Nur ihr und die Londoner DedSec-Anführerin Sabine sind vom Hackerkollektiv noch übrig. Die Identität eures ersten Charakters dürft ihr euch selbst aussuchen. Zur Wahl stehen 15 Agenten, die alle über zumindest eine Besonderheit verfügen. Auch die anfängliche Auswahl variiert von Spiel zu Spiel. Im Prinzip ist es egal, wen ihr zu Beginn wählt, denn eine der ersten Aufgaben ist es, weitere Rekruten zu finden, um DedSec in London wieder Leben einzuhauchen. Beim ersten Spielstart haben wir uns für einen Geldfälscher entschieden, hätten aber auch eine Hausfrau mit


Nahkämpfe sind einfach gestrickt, aber kurzweilig. Hier vermöbeln wir einen königlichen Gardisten vor dem Buckingham Palace.


Mit Technikpunkten schaltet ihr coole Technikspielereien und nützliche Gadgets frei.

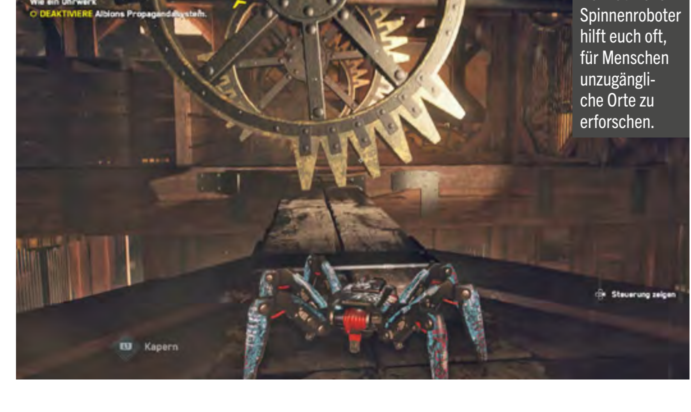
Alkoholproblem wählen können, die im Nahkampf besonders viel einstecken kann. Ubisofts Ansatz, nicht einen einzelnen Helden, sondern eine Gruppe von Aktivisten in den Mittelpunkt von Watch Dogs: Legion zu stellen, ist erfrischend anders und ergibt im Rahmen der Story auch Sinn. Aber will ich wirklich mit einer geschiedenen, verbitterten Sanitäterin oder einem Opa, der früher englische Literatur gelehrt hat und jederzeit an Altersschwäche sterben kann, London erforschen und Missionen erledigen? Uns hat das im Rahmen des Tests nicht wirklich gestört, denn die Integration dieser beliebigen Protagonisten in die Story und Zwischensequenzen funktioniert erstaunlich gut. Ihr dürft euren Helden auch nach Belieben mit Gadgets und (nicht-tödlichen) Waffen ausrüsten, sofern ihr diese schon freigeschaltet habt.



In die zahlreichen Individualisierungsmöglichkeiten für eure Agenten ist offensichtlich viel Entwicklungszeit geflossen. Die Fashion-Metropole London ist voll mit Shops, in denen unterschiedliche Accessoires und Klamotten angeboten werden.

**Optionaler Permadeath**

Wird einer der Helden bei einer Mission verwundet oder verhaftet, dauert es eine Weile, bis ihr wieder auf ihn zugreifen könnt. Sofern ihr keinen Sanitäter oder Arzt in eurem Team habt, der Verletzungen behandelt. Wenn ihr jemanden früher aus dem Knast boxen wollt, dann empfiehlt sich ein Kautionsexperte oder Rechtsanwalt. Richtig kritisch sind Ausfälle von Team-Mitgliedern eh nur im optionalen Permadeath-Modus, in dem es sein kann, dass ihr Agenten dauerhaft verliert und dann passenden Ersatz beschaffen müsst. Wenn ihr einen neuen DedSec-Helfer rekrutieren wollt, gibt es dafür mehrere Möglichkeiten. Im Rahmen der Story kommen immer wieder neue Charaktere dazu und für Bezirke von London, die ihr zum Aufbegehren bringt, erhaltet ihr ebenfalls neue Mitstreiter. Darüber hinaus identifiziert die hilfreiche DedSec-KI Bagley bei euren Streifzügen durch London immer wieder passende Kandidaten. Oder ihr lauft einfach durch die Straßen, scannt die Bewohner Londons und sucht euch einen neuen, passenden Mitstreiter aus. Jeder kann bei Dedsec mitmachen und seinen Teil beitragen. Wer es auf die harte Tour will, kann auch Leute zu DedSec holen, die dem Hacker-Kollektiv nicht neutral oder positiv gegenüberstehen. Dafür braucht ihr die Fähigkeit „Tiefenprofil“, mit der ihr deutlich mehr über einen möglichen Rekruten erfahrt, als normalerweise üblich. Dieses Wissen könnt ihr nutzen, um ihn zumindest davon zu überzeugen, DedSec eine Chance zu geben, was stets in eine oder mehrere Missionen mündet, die ihr in der Folge bestehen müsst. Wenn ihr das geschafft habt, dann ist der von euch auserkorene Kandidat ein wertvolles neues Mitglied von DedSec.


Der nützliche Spinnenroboter hilft euch oft, für Menschen unzugängliche Orte zu erforschen.

**Schleich dich!**

Die Hauptstory dreht sich um den Wiederaufbau DedSecs in London und die Aufklärung des verheerenden Terroranschlags, der dafür gesorgt hat, dass die englische Hauptstadt kurz vor dem endgültigen Untergang steht. Ihr tretet gegen die Schurken von London an und versucht herauszufinden, wer hinter der mysteriösen Hackergruppe Zero Day steckt und wie die langfristigen Pläne der privaten Sicherheitsfirma Albion aussehen. Dabei müsst ihr stets vorsichtig vorgehen, denn Albion und Polizisten haben euch gleichermaßen auf dem Kieker.

Im Rahmen der Missionen schleicht ihr euch dank eurer Hacker-Skills oft in Hochsicherheitsbereiche, wo ihr mit Spinnendrohnen durch Lüftungsschächte kriecht und Geschicklichkeitsaufgaben erledigt, um zu einem gut



Sobald ihr einen Agenten in euren Reihen habt, dürft ihr mit einem an 007 erinnernden Auto Raketen verschießen.

In der ersten Mission sucht ihr im Westminster Palace nach Sprengsätzen.

versteckten Server zu gelangen, wo ihr dann Daten klaut, löscht oder verändert. Was man als Hacker halt so macht. Um Zugang zu gut gesicherten Bereichen zu erlangen, löst ihr zudem unterhaltsame Logikrätsel. Wer aufs Schleichen keine Lust hat, der wählt einfach den direkteren Weg zum Ziel. Dieser Weg beinhaltet dann saftige Prügeleien und actionreiche Schusswechsel. Oft läuft es aber auf einen Mittelweg aus beiden Ansätzen hinaus. Wenn die Zahl der Gegner zu groß wird, dann bleibt euch manchmal auch nur die Flucht.

**London muss befreit werden!**

Watch Dogs: Legion bietet zusätzlich zu den Hauptmissionen zahlreiche Nebenaufträge, für die ihr manchmal neue Klamotten und stets Geld bekommt. Richtig unterhaltsam ist dabei vor allem die Bare-Knuckle-Liga. Ein illegaler Fight-Club mit mehreren Arenen, in dem ihr nach drei Vorkämpfen gegen einen Champion mit besonderen Fähigkeiten antretet, den ihr danach auch für Dedsec rekrutieren könnt. Diese Kämpfe bieten euch auch die Gelegenheit eure Nahkampffähigkeiten etwas zu trainieren. Ein weiteres Ziel in Watch Dogs: Legion ist es, die Bevölkerung zu animieren, gegen die verheerenden Zustände in London zu demonstrieren. Dies erreicht ihr, indem ihr in jedem der acht Bezirke der Großstadt kleine Missionen erledigt. Bei diesen Aufträgen sabotiert ihr Albion-Stützpunkte, entfernt gefährliche Propaganda, eliminiert feindliche VIPs oder rettet Freiheitskämpfer. Habt ihr alle Mini-Aufgaben in einem Bezirk erledigt, bekommt ihr eine aufmerksamkeitsstarke Abschlussmission, deren Erledigung den Menschen Londons wieder Hoffnung gibt. Und was viel wichtiger ist: ihr schaltet so einen erfahrenen Agenten mit besonderer Ausrüstung und nützlichen Fähigkeiten frei!

**Fortschritt durch Technik**

In Watch Dogs: Legion gibt es keinerlei Rollenspiel-Unterbau. Ihr sammelt also weder Erfahrungspunkte, noch schaltet ihr in Fähigkeitsbäumen sukzessive neue Skills frei. Das bedeutet aber nicht, dass es nichts zum Freischalten gäbe: Mit Hilfe von Technikpunkten könnt ihr euch neue nützliche Gadgets und Fertigkeiten kaufen, die euer Hacking-Arsenal sinnvoll erweitern. Genügend Technikpunkte vorausgesetzt, könnt ihr Gegnern schmerzhafte Stromstöße verpassen, neue Waffen freischalten oder jede beliebige Drohne im Spiel kapern. Technikpunkte erhaltet ihr manchmal für das Abschließen von Missionen. In der Regel sind damit aber kleine Rätsel oder Aufgaben verbunden, für deren Lösung ihr nicht selten einen Spinnenroboter oder eine fliegende Drohne und etwas Gehirnschmalz braucht.

**Flüssiges Gameplay ohne Macken**

Manchmal sind diese Technikpunkte an öffentlichen Plätzen


Sieht schwierig aus, ist aber zumeist unterhaltsam: An vielen Stellen müsst ihr Logikrätsel lösen um weiterzukommen.


Ihr dürft jederzeit (nur nicht in Sicherheitsbereichen) zwischen euren Team-Mitgliedern wechseln. An vielen Stellen habt ihr in einer bestimmten Verkleidung Vorteile, weil ihr nicht so schnell als Feind identifiziert werdet.




Die Sehenswürdigkeiten Londons, hier Piccadilly Circus wurden mit viel Liebe zum Detail umgesetzt.

## MEINE MEINUNG

*Wolfgang Fischer*



„Ich hatte von Beginn an viel Spaß mit Watch Dogs: Legion.“

Warum? Weil ich den Ansatz mit dem Hackerkollektiv anstelle eines allmächtigen Solohelden erfrischend finde. Weil London als Schauplatz Chicago und San Francisco locker schlägt. Weil das Setting plausibel und die Story insgesamt gut ist. Weil die Steuerung durchdacht ist und der Mix aus Action und Schleichen richtig Laune macht. Weil ich die Missionen und die ganzen Technikspielereien cool finde. Das soll aber nicht heißen, dass es keine Kritikpunkte gäbe. Die Gegner verhalten sich nicht immer intelligent und geben zu schnell auf. Viele Missionen sind zu einfach und es gibt praktisch keinen Grund alle Nebenmissionen zu machen, denn dafür gibt es lediglich Spielgeld und Klamotten. Und mit der Kohle lässt sich nichts anderes machen, als spielerisch belanglose Klamotten zu kaufen. Das Gesamtergebnis hat mich aber überzeugt und daher habe ich viele schöne Stunden mit Watch Dogs: Legion verbracht.

## PRO UND CONTRA

- + Heldenkollektiv mit vielen Fähigkeiten statt allmächtiger Soloheld
- + Plausibles Zukunftsszenario
- + Toll in Szene gesetztes London mit vielen Sehenswürdigkeiten
- + Durchdachte, eingängige Steuerung
- + Unterhaltsame Logikrätsel
- + Viele Drohnen und Technikspielereien
- + Optionaler Permadeath-Modus
- + Einfache, aber spaßige Prügeleien
- + Abwechslungsreicher Fuhrpark
- + Guter Soundtrack mit vielen Songs
- + Viele Beschäftigungsmöglichkeiten
- − Viele Missionen zu einfach
- − Spielerisch belanglose Mini-Games
- − Keine Belohnungen für das Sammeln von Collectibles
- − Durchwachsene Gegner-KI
- − Kaum sinnvolle Verwendungsmöglichkeiten für Spielwährung




versteckt, in der Regel aber an gut geschützten Stellen in Hochsicherheitsbereichen, in die man nicht einfach so reinspazieren kann. Die Suche nach offen zugänglichen Orten mit Technikpunkten hat uns durch ganz London geführt und damit natürlich auch zu den zahlreichen Sehenswürdigkeiten der Millionenstadt, darunter Big Ben, Piccadilly Circus, das London Eye, Westminster Abbey und auch der Buckingham Palace. Was uns gut gefallen hat, ist die riesige Detaildichte des Spiels, die sich in vielen Aspekten zeigt: Bei der Gestaltung Londons, den Hintergrundgeschichten seiner Bewohner und bei den Personalisierungsmöglichkeiten für eure Helden. Ubisoft ist es gelungen, ein glaubwürdiges London zu erschaffen, das – unabhängig von der Plattform – gut aussieht und zum Erforschen einlädt. Wir haben einen Großteil unserer Zeit mit Watch Dogs: Legion auf einer Playstation 4 Pro verbracht und hatten nur wenig mit technischen Problemen und Framerate-Einbrüche zu kämpfen. Lediglich die Ladezeiten der Konsolenversionen sind etwas nervig, auf einem PC mit SSD lädt das Spiel viel schneller. Geladen wird aber nur, wenn ihr Gebäude verlasst oder sie betretet, was nicht so oft vorkommt, dass es speziell nerven würde.

### Lust auf ein Hobby? Shopping, Dart und Kicken

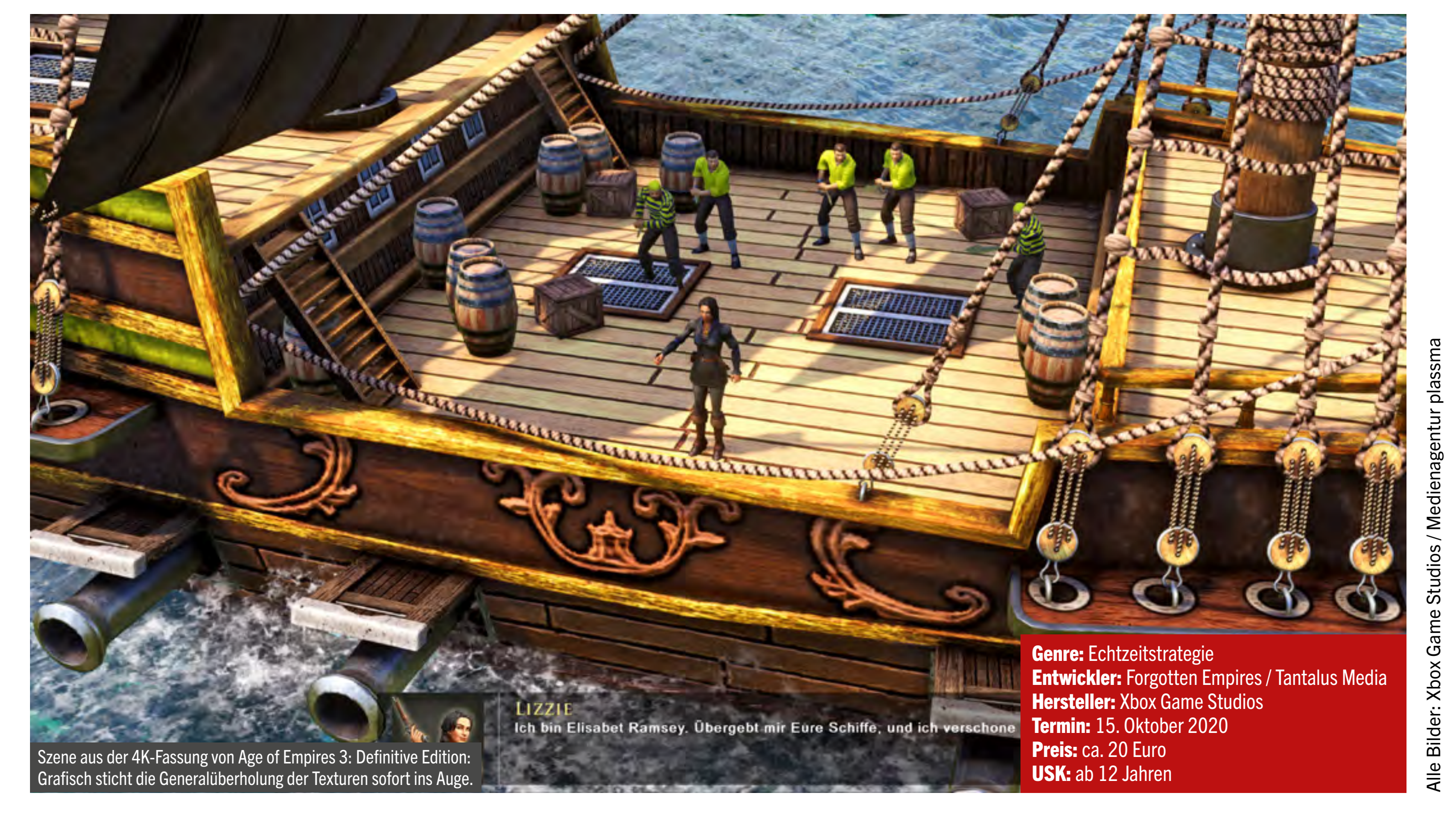
Ein Aspekt des Spiels, in den ganz offensichtlich viel Entwicklungszeit geflossen ist, sind die zahlreichen Individualisierungsmöglichkeiten für eure Agenten. Die Fashion-Metropole London ist voll mit Shops, in denen unterschiedliche Accessoires und Klamotten angeboten werden. Ihr findet dort Masken, Hosen, Jacken, Schuhe, Taschen und vieles mehr, um den Look von Charakteren anzupassen. Der Atmosphäre hätte es durchaus gutgetan, wenn Ubisoft sich entschieden hätte, diese Läden auch begehbar zu machen. Natürlich sind die Gegenstände in den Shops nicht ganz billig, aber wofür sollte man sonst die Kohle ausgeben, die man im Laufe des Spiels scheffelt? Und als ob all das, was wir euch bereits erzählt haben, nicht genug wäre, bietet Watch Dogs: Legion auch noch Mini-Spiele, mit denen ihr euch etwas Geld dazu verdienen könnt. Denn wer den Großteil seiner Zeit damit verbringt, London aufzuwiegeln, der muss auch mal ausspannen, oder nicht? Ihr könnt in Parks ein wenig mit einem Fußball jonglieren, euch als Paketausfahrer verdingen oder in Pubs Darts spielen. All diese Tätigkeiten sind kurzfristig unterhaltsam, vor allem, wenn sich dazu ein paar virtuelle Drinks genehmigt. Was richtig gut wäre, wenn man dafür mehr bekommen würde, als ein paar Kröten, die man eh nur in neue Klamotten investieren kann. Alles in allem sind diese Aktivitäten also kaum mehr als Füllwerk für eine Welt, die ansonsten vielleicht zu leer wirken könnte.

### Aiden Pearce kehrt zurück – im ersten DLC!

Wie bei Ubisoft-Spielen mittlerweile üblich, könnt ihr natürlich auch im Shop reales Geld ausgeben, um euch richtig ausgefallene Klamotten, Skins, außergewöhnliche Agenten und diverse Booster zu kaufen, die euch das Vorankommen im Spiel erleichtern. All das ist natürlich komplett optional, ihr verpasst also keine relevanten Spielinhalte, wenn ihr kein Echtgeld investiert. Etwas anders sieht das natürlich mit den angekündigten DLCs aus: Schon im ersten feiert der Held aus dem ersten Watch-Dogs-Spiel, Aiden Pearce, seine Rückkehr. Wenn ihr erleben wollt, wie dessen Geschichte weitergeht, müsst ihr euch wohl oder übel den kompletten Season Pass für knapp 40 Euro holen. Wenn ihr euch wundert, warum wir euch noch nichts über den Mehrspielermodus von Watch Dogs: Legion verraten haben, dann hat das einen einfachen Grund. Diesen liefert Ubisoft erst im Dezember nach.

### Im Auftrag ihrer Majestät

Abseits der Story gibt es eine Sache, die in Watch Dogs: Legion unheimlich unterhaltsam sein kann. Weil das Spiel ja in einer komplett vernetzten Welt spielen, könnt ihr mit eurem Handy jede Menge Unfug anrichten. Stellt euch dazu nur auf eine belebte Kreuzung oder noch besser: schwingt euch auf eine Frachtdrohne und lasst einfach mal ein paar Fahrzeuge ineinander krachen. Das ruft natürlich die Ordnungskräfte auf den Plan. Wer aus sicherer Entfernung manipuliert, hat aber eine gute Chance, nicht zu sehr aufzufallen. Sobald ihr einen Geheimagenten in eurem Team habt, erhaltet ihr Zugriff auf ein ganz besonderes Fahrzeug, das ganz James-Bond-like Raketen verschießt. Natürlich ruft das Polizei und Albion-Streitkräfte auf dem Plan, was unweigerlich in einer wilden Schießerei mit vielen Explosionen und zerstörten Fahrzeugen endet. Das wird euch zwar in der Story nicht voranbringen, macht aber einen Heidenspaß. ❑




Szene aus der 4K-Fassung von Age of Empires 3: Definitive Edition: Grafisch sticht die Generalüberholung der Texturen sofort ins Auge.

**Genre:** Echtzeitstrategie
**Entwickler:** Forgotten Empires / Tantalus Media
**Hersteller:** Xbox Game Studios
**Termin:** 15. Oktober 2020
**Preis:** ca. 20 Euro
**USK:** ab 12 Jahren



# Age of Empires 3: **Definitive Edition**

Nach den erfolgreichen Neuauflagen der ersten beiden Age-of-Empires-Spiele spendiert Microsoft jetzt auch dem dritten Teil eine Frischzellenkur. Neben optischen Verbesserungen, zusätzlichen Komfortfunktionen und Balancing-Anpassungen beinhaltet die Definitive Edition einige interessante inhaltliche Ergänzungen. Doch reicht das, um dem Echtzeitstrategie-Klassiker zu neuem Ruhm zu verhelfen? **Von:** Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Mit Age of Empires 3 porträtierten die Ensemble Studios im Jahr 2005 erstmals die Kolonisierung Amerikas. Der Titel konnte zwar nie ganz die Topwertungen des Vorgängers einstreichen, bot aber dennoch sehr gelungene Echtzeitstrategie-Unterhaltung mit zahlreichen neuen Ideen (etwa der Heimatstadt und Handelsrouten), haufenweise unterschiedlichen Einheiten und einer für damalige Verhältnisse wirklich umwerfenden Präsentation. Knapp 15 Jahre später wird nun ebendieser Klassiker, den PC Games damals mit 89 Prozent bewertete, noch einmal neu aufgelegt – die Erweiterungen The WarChiefs und The Asian Dynasties inklusive. Was genau sich dabei alles verändert hat, verrät unser Test.

**Interface- und Gameplay-Tuning**

Kommen wir zunächst zu den zahlreichen Gameplay-Optimierungen. Eine der mit Abstand auffälligsten ist zweifelsohne die Möglichkeit, nach einem Wechsel ins Hauptmenü jederzeit zwischen drei verschiedenen Benutzeroberflächen wählen zu können. Den Anfang macht die Einstellung „Standard“. Sie richtet sich an Serien-Neulinge und zeigt die Karte sowie die Ressourcen-Anzeige unten rechts im Bild. Das Befehlspanel hingegen platzierten die Entwickler im linken unteren Eck, während die Banner oben links angezeigt werden. In eine ganz ähnliche Kerbe schlägt die Einstellung „Definitive“. Hierbei wandert die Ressourcen-Anzeige in eine schmale, aber weiterhin gut lesbare Leiste am oberen linken Bildrand. Der große Vorteil in beiden Fällen im Vergleich zum Original: Durch die Neuanordnung der Schaltflächen schafft man am unteren Bildrand deutlich mehr Platz und hat so letztendlich noch mehr Übersicht als früher.

Bliebe noch die klassische Ansicht. Hier thronen die Karte und die Ressourcen-Anzeige wie damals unten links und das Befehlspanel unten rechts. Die Fläche dazwischen bleibt jedoch frei, wodurch ebenfalls etwas mehr Platz geschaffen wird. Kaum die erste Partie gestartet, werden



Die Gesichter der Charaktere haben nun deutlich mehr Details, schärfere Konturen und eine bessere Mimik. Leider hapert's bei den übrigen Animationen.



Die Heimatstädte der insgesamt 16 Nationen machen optisch einiges her und ermöglichen es wie gehabt, Lieferungen in die neue Welt auf den Weg zu bringen.



Die Zerstörungseffekte können sich erneut sehen lassen. Gleiches gilt für die daran anknüpfenden Einsturzanimationen.

Kenner sogleich weitere Komfortverbesserungen bemerken. So wurde unter anderem der Kamera-Zoom leicht erweitert, was für etwas mehr Übersicht sorgt, und Gebäuden ein Radius-Indikator verpasst. Mit seiner Hilfe seht ihr dann beispielsweise, wie weit ein Wachturm schießt und könnt Verteidigungsanlagen entsprechend so ausrichten, dass jeder Bereich eurer Lagerbefestigung optimal abgedeckt ist.

Ebenfalls praktisch: Schiffe stechen nun wahlweise in geordneten Formationen in See, Späher verfügen erstmals über eine Auto-Scout-Funktion, Gebäude lassen sich auch außerhalb des Szenario-Editors endlich drehen und ein jederzeit einsehbarer Technologiebaum hilft Einsteigern dabei, den Upgrade-Überblick zu behalten.

Weitere Änderungen betreffen das schon damals gelungene Heimatstadt-Feature. Zur Erinnerung: Auf Knopfdruck wechselte man bereits im Original unterbrechungsfrei in die Heimatstadt der jeweiligen Fraktion und orderte Lieferungen, um den Truppen in der neuen Welt unter die Arme zu greifen. Welche Boni anschließend zur Verfügung stehen, hängt von Kartendecks ab, die man sich selbst zusammenstellen musste. Das Komfortable in der Definitive Edition: Wer keine Muße zum Deckbau hat, kann jetzt einfach aus bereits vorgegebenen Decks wählen. Prima zudem, dass neue Boni-Karten ins Spiel gefunden haben (etwa Granatwerfer), einige bekannte Karten überarbeitet wurden und alle Maps von Anfang an freigeschaltet sind.

**Zwei spaßige neue Modi**

Ein Blick ins Hauptmenü offenbart ferner zwei neue Spielmodi. Erstgenannter heißt „Kriegskunst“ und konfrontiert euch mit acht verschiedenen Herausforderungen, die wichtige Gameplay-Mechaniken wie etwa die Schatzsuche noch einmal erklären und euch dann auffordern, bestimmte Ziele in vorgegebener Zeit zu erfüllen. Größter Motivationsfaktor: Je nach Performance honoriert euch das Spiel mit einer Bronze-, Silber oder Goldmedaille.

Im Modus „Historische Schlachten“ hingegen ist der Name Programm: Ihr stürzt euch in namhafte geschichtliche Konflikte, um den Sieg davonzutragen. Los geht's mit der Schlacht um Algier im Jahr 1516, bei der ihr als Barbaresken-Piraten einer Belagerung durch die Spanier standhalten müsst. Diese und andere Szenarien – wie etwa eine Expedition von Christopher Da Gama im Jahr 1542 oder der Kampf um New Orleans im Jahr 1815 – richten sich klar an fortgeschrittene Spieler und dauern je nach Vorgehen schon mal ein bis zwei Stunden. Habt ihr einen Auftrag abgeschlossen, erklärt ein Sprecher, begleitet von weiteren Szenen in Ingame-Grafik, wie die Schlacht damals zu Ende ging. Eine witzige Idee, die mit eventuellen DLC-Paketen zukünftig noch fortgeführt werden könnte.

**Mehr Feingefühl im Umgang mit indigenen Völkern**

Als Age of Empires 3 2005 erschien, mussten sich die Entwickler deutliche Kritik am Umgang mit der Darstellung von indigenen Völkern gefallen lassen. Die Macher der Definitive Edition reagierten darauf, indem sie sich Berater aus ebendiesen Bevölkerungsgruppen ins Boot holten und verschiedene Änderungen am Spiel vornahmen. Im Zuge dieser Maßnahmen wurden beispielsweise alte Sprachaufnahmen durch solche mit authentischen Sprechern ersetzt, problematische Mechaniken und Handlungsstränge korrigiert und stereotype Darstellungen entfernt. Die Feuerstelle aus dem Original etwa heißt aus diesem Grund jetzt „Gemeinschaftsplatz“ und sieht komplett anders aus.

Da die indigenen Völker sehr naturverbunden sind, betreiben sie außerdem keinen Bergbau mehr, sondern sammeln Gold durch den Handel mit Fellen. Weitere Modifikationen betreffen die Umbenennung einiger Stämme. So heißen die Irokesen jetzt Haudenosaunee und die Sioux Lakota. Hinzu kommt: Die Figur Crazy Horse aus der WarChief-Kampagne – zu Deutsch „verrücktes Pferd“ – wurde durch einen Charakter namens Frank Warbonnet ersetzt. Sinnvolle Überarbeitungen, die auf jeden Fall Respekt verdienen.

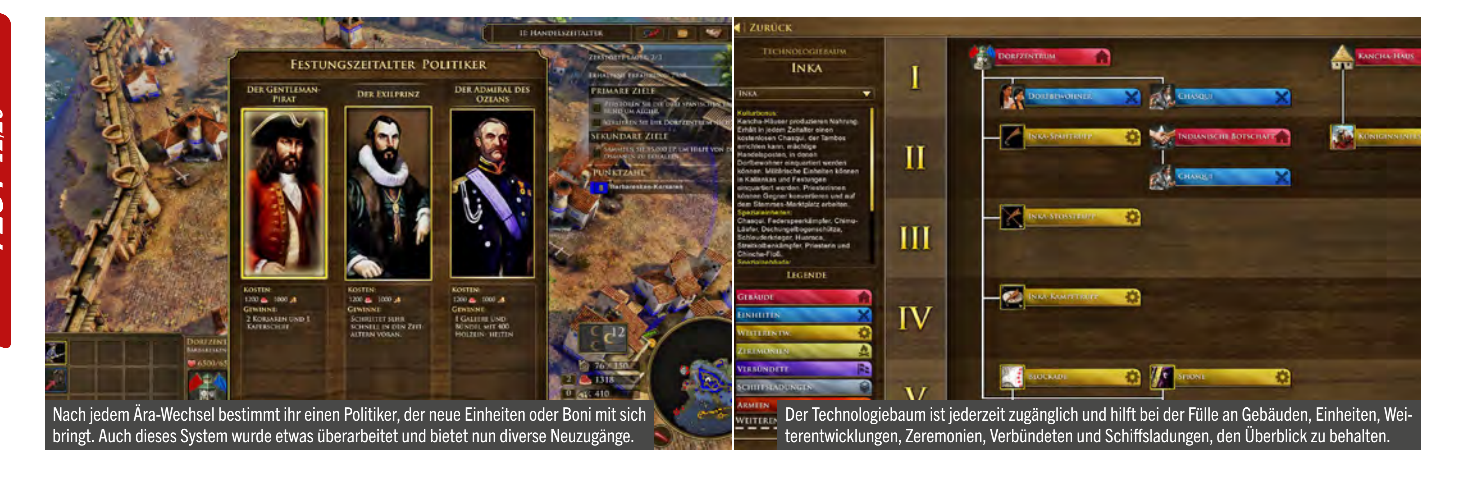
**Die neuen Fraktionen: Inka und Schweden**

Rechnet man die Fraktionen der beiden Erweiterungen hinzu, bot Age of Empires 3 ursprünglich 14 Fraktionen. Die Definitive Edition erhöht diese Zahl mit zwei spannenden Neuzugängen auf 16. Da wären zum einen die in Südamerika ansässigen Inka. Diese uralte Zivilisation richtet sich vor allem an eher defensive Spieler und glänzt mit allerlei Spezialgebäuden. Das 135 Holzeinheiten teure Kancha-Haus etwa steigert das Bevölkerungslimit um zwölf Einheiten und generiert automatisch Nahrung. Im befes-

Noch bevor die Kampagne durchstartet, müsst ihr zwischen den drei neuen Interface-Layouts wählen. In allen drei Varianten habt ihr im unteren mittleren Bereich spürbar mehr Sichtfläche als früher.



Typisches KI-Problem: Truppen, die von weiter entfernten Schiffen beschossen werden, verharren oft an Ort und Stelle, statt die Flucht zu ergreifen oder zurückzuschlagen.




Nach jedem Ära-Wechsel bestimmt ihr einen Politiker, der neue Einheiten oder Boni mit sich bringt. Auch dieses System wurde etwas überarbeitet und bietet nun diverse Neuzugänge.

Der Technologiebaum ist jederzeit zugänglich und hilft bei der Fülle an Gebäuden, Einheiten, Weiterentwicklungen, Zeremonien, Verbündeten und Schiffsladungen, den Überblick zu behalten.

tigten Tambo-Handelsposten wiederum können Siedler bei gegnerischen Angriffen Schutz suchen. Da jeder Tambo das Bevölkerungslimit um fünf Einheiten anhebt, lohnt sich der Bau also gleich doppelt.

Mit dem Kallanka sowie dem Stronghold verfügen die Inka ferner über gleich zwei militärische Gebäude, die das Stationieren von Truppen gestatten. Apropos Truppen: Jedes Mal, wenn Inka-Spieler ein neues Zeitalter erreichen, erhalten sie mit dem Chasqui einen rasanten Scout, der hervorragend gegen Schatzwächter kämpft und sogar Tambos aus dem Boden stampft. Nicht außer Acht lassen wollen wir darüber hinaus die Priesterin, die Gegner zum Überlaufen bewegt, Verwundete heilt und im Gemeindezentrum allerlei Arbeiten verrichten kann.

Auf europäischer Seite hingegen ergänzten die Entwickler die Schweden. Die Nordländer mit Heimatstadt Stockholm verfügen zwar nur über ein wirklich einzigartiges Gebäude namens Torp (erzeugt Nahrung und kredenzt zehn Bevölkerungseinheiten), punkten dafür aber mit besonders günstigen und schnellen Lieferungen aus der Heimatstadt, zusätzlichen Arsenal-Upgrades sowie einer ganzen Reihe an kampfstarken Spezialtruppen. Allen voran die Caroleaner: Diese schwedische Musketier-Einheit wird speziell Reitern brandgefährlich und kämpft am besten an der Seite der neuen Lederkanonen, die Infanterie in Rekordzeit niedermähen.

Nicht zu unterschätzen sind darüber hinaus die Hakkapeliten – eine schnelle und schwere Kavallerie-Einheit aus Finnland, die im Nahkampf massiv Schaden anrichtet. Ideal, um beispielsweise im Schnellverfahren Rohstoff sammelnde Siedler zu eliminieren oder gegnerischer Infanterie in die Flanke zu fallen.

## Grafik-Analyse

Anders als die beiden Vorgängerspiele setzte Age of Empires 3 vollständig auf 3D-Grafik. Damit diese in der Definitive Edition zeitgemäßer aussieht, wurden praktisch alle 3D-Objekte neu gebaut, mit wesentlich besseren Texturen versehen und 4K-optimiert. Ein schönes Beispiel hierfür ist der Kriegselefant der Inder. Das Muster auf der Decke am Rücken des Tiers erscheint jetzt um ein Vielfaches detaillierter, ebenso die Kleidung des Reiters, der jetzt unter anderem einen klar erkennbaren Turban trägt. Wirft man einen Blick auf die Haut des Tiers, sind außerdem erstmals ledrige Falten zu erkennen. Die Füße wiederum, die früher total kantig wirkten, sehen nun viel runder aus, und so weiter.

Eben diese Liebe zum Detail ist bei allen Einheiten erkennbar und harmoniert prima mit weiteren Grafikverbesserungen. Dazu zählen unter anderem ein wesentlich dynamischeres Licht-Schatten-Spiel, zusätzliche Zerstörungseffekte und nette kleine Details wie Kanonenkugeln, die nach der Landung noch eine Weile übers Schlachtfeld kullern.

So weit, so gut. Dass die Grafik zuweilen trotzdem etwas altbacken daherkommt, ist insbesondere den Animationen der Einheiten geschuldet. Schmerzhaft deutlich wird dies speziell in den Zwischensequenzen, in denen Gesprächspartner immer wieder staksig und irgendwie verkrampft von A nach B stolzieren. Vor 15 Jahren störte das niemanden, für heutige Verhältnisse wirkt es jedoch nicht mehr zeitgemäß. Hier hätten Tantalus Media und Forgotten Empires noch eine ordentliche Schippe drauflegen müssen.

## Technik-, Sound- und KI-Check

Weitere Enttäuschung auf technischer Seite sind die allgegenwärtigen Clipping-Fehler. Nehmen wir zur Veranschaulichung die Multiplayer-Karte Sonora. Hier klappert eine Kutsche regelmäßig alle Handelsposten ab und folgt einer vorgegebenen Route. Befinden sich nun Einheiten auf eben dieser Route, fährt die Kutsche schnurstracks hindurch. Viel schöner und realistischer wäre es jedoch, wenn alle Einheiten die nahende Kollision erkennen würden und ausweichen. Und das ist nur eines von Dutzenden Clipping-Beispielen.

Spielerisch deutlich störender ist allerdings ein in der Testversion nicht behobener Fehler, der dazu führen kann, dass Einheiten in gerade erst platzierten Gebäuden steckenbleiben und keine Positionswechsel mehr vornehmen können. So geschehen zu Beginn der Morgan-Kampagne. Dieser Fehler ist speziell dann ärgerlich, wenn man nicht regelmäßig speichert und durch diesen Bug gleich ein halbes Dutzend Einheiten verliert. Denn Erlösen von ihrem Elend kann man die betroffene Truppe nur durch den Auflösen-Befehl.

Akustisch gibt's derweil wenig zu bemängeln, zumal Soundtrack, Effekte und Sprachausgabe schon damals sehr gelungen waren. Trotzdem ließen es sich die Entwickler nicht nehmen, jeder Zivilisation ein eigenes neu komponierten Musikstück zu spendieren.



Militärschiffe können jetzt ebenfalls Formationen einnehmen, was weitere taktische Manöver erlaubt.

Die Architektur der schwedischen Gebäude fängt das historische Flair der Nordländer prima ein. Wenn ein schwedisches Torp irgendwo in der Sonora-Wüste steht, sieht das allerdings schon etwas seltsam aus.

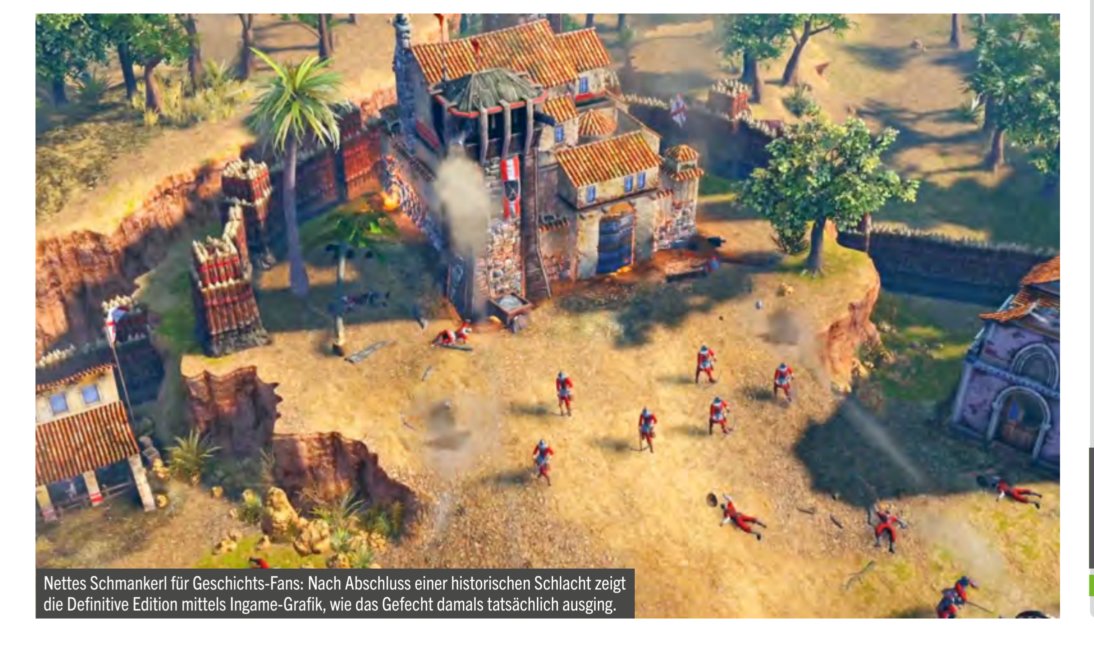

Beim Design der robusten Inka-Gebäude haben sich die Entwickler voll ins Zeug gelegt.

Kommen wir abschließend noch zur KI, dem wohl größten Sorgenkind der Age of Empires 3: Definitive Edition. Die gute Nachricht vorweg: Auf dem neuen Schwierigkeitsgrad „Extrem" bringen euch die Gegner wirklich ins Schwitzen und legen einige ganz ordentliche taktische Winkelzüge aufs Parkett. Das Problem: Auf allen Schwierigkeitsgraden kommt es immer wieder zu Situationen, die bei uns ziemliches Kopfschütteln ausgelöst haben. Die Bandbreite reicht dabei von Einheiten, die nicht losstürmen, obwohl sie sich in Angriffsmodus befinden, bis hin zu strohdummen Siedlern, die immer wieder stoisch an wild feuernden Feindverbänden vorbeirennen, statt einfach die Route zu ändern. Nicht zu vergessen der – nennen wir ihn mal – „Bombardement-Bug". Letzterer beschreibt Infanterie- und Kavallerie-Truppen, die trotz heftigem Dauerbeschuss durch feindliche Schiffskanonen keinen Zentimeter zurückweichen, geschweige denn die Flucht in sicheres Gebiet antreten. Erst wenn das bombardierende Schiffe direkten Kontakt mit der Küstenlinie hat, folgt eine Konterattacke.

**Zeitgemäße Multiplayer-Action mit Mod-Support**

Und was hat sich im Mehrspieler-Modus getan? Zu den besten Neuerungen zählt sicherlich die Anhebung der Teamgröße. Konnten früher maximal zwei Spieler eine Multiplayer-Allianz eingehen, sind es in der Age of Empires 3: Definitive Edition bis zu vier. Nicht minder praktisch: Mehrere Spieler können nun auch ohne Umwege mit der gleichen Fraktion ins Match einsteigen. Dazu gesellen sich zahlreiche neue Karten, die in Zusammenarbeit mit der Fan-Community entworfen wurden, sowie diverse Balance-Verbesserungen.

Matchmaking, Ranglisten und eine Server-basierte Multiplayer-Architektur sind in Zeiten von Online-Gaming ebenfalls Standard. Gleiches gilt für Crossplay zwischen den Versionen für den Microsoft Store und Steam sowie einen Zuschauer-Modus. Die Zahl der möglichen Zuschauer ist bei Letzterem übrigens nicht begrenzt und auch ein Beitritt nach Matchbeginn stellt kein Problem dar. Plus: Mods werden offiziell unterstützt und können über die Mod-Rubrik der offiziellen Webseite durchstöbert und heruntergeladen werden. Voraussetzung hierfür ist ein Steam- oder Xbox-Live-Account. ❑


Nettes Schmankerl für Geschichts-Fans: Nach Abschluss einer historischen Schlacht zeigt die Definitive Edition mittels Ingame-Grafik, wie das Gefecht damals tatsächlich ausging.

## MEINE MEINUNG

*Sönke Siemens*



„In vielerlei Hinsicht gelungen überarbeitet, leider mit Defiziten bei KI und Animationen."

Die Definitive Edition macht vieles richtig und bessert viele Kritikpunkte der Vergangenheit konsequent aus. Angefangen bei den Interface- und Komfortanpassungen über Balancing-Optimierungen und vorgefertigte Heimatstadt-Starter-Decks bis hin zur längst überfälligen Überarbeitung der indigenen Stämme. Daumen hoch zudem für die beide neuen Fraktionen sowie die Ergänzung der unterhaltsamen Spielmodi „Kriegskunst" und „Historische Schlachten". Vor allem Letztere sind prima inszeniert, auf höheren Schwierigkeitsgraden auch für Kenner fordernd und vermitteln nach jedem Level-Abschluss obendrein noch etwas geschichtliches Hintergrundwissen. Grafisch hat sich ebenfalls einiges getan, wenngleich der Wow-Faktor nicht ganz so hoch ausfällt wie erwartet. Ein Dorn im Auge bleibt darüber hinaus die Feind-KI. Klar, im neuen Schwierigkeitsgrad „Extrem" hat sie ein paar neue Tricks auf Lager und setzt auch Kenner immer wieder ordentlich unter Druck. Die im Fließtext geschilderten Macken sind jedoch nicht von der Hand zu weisen und werden hoffentlich nachträglich mittels Patch aus der Welt geschafft. Was bleibt, ist ein gutes, aber eben nicht hervorragendes Remaster.

## PRO UND CONTRA

- ⊞ Zwei neue Völker: Inka & Schweden
- ⊞ Drei Benutzeroberflächen
- ⊞ Zahlreiche sinnvolle Komfortverbesserungen
- ⊞ Historische Schlachten auf schön designten Karten
- ⊞ Neue Musik für jede der 16 Zivilisationen
- ⊞ Beide Erweiterungen mit an Bord
- ⊞ Vorgefertigte Starter-Decks im Heimatstadt-Bildschirm
- ⊞ Neue Multiplayer-Karten, Zuschauer-Modus, Matchmaking, Mod-Unterstützung und Leaderboards
- ⊞ Crossplay zwischen den Versionen
- ⊞ Geschichten und Einheiten der Ureinwohner sinnvoll angepasst
- ⊞ Zahlreiche Balancing-Anpassungen
- ⊞ Fairer Preis
- ⊟ Leider noch diverse Bugs, darunter Clipping-Fehler und KI-Aussetzer
- ⊟ Einheiten können in zu schnell platzierten Gebäuden steckenbleiben
- ⊟ Zwischensequenz-Animationen ziemlich altbacken
- ⊟ Dt. Version vereinzelt mit englischen Texten und Sound-Schnipsel
- ⊟ KI zuweilen grob unfähig
- ⊟ Verwaltung von Einheiten-Gruppen weiterhin umständlich



# The Dark Pictures Anthology: Little Hope

**Genre:** Horror-Adventure
**Entwickler:** Supermassive Games
**Hersteller:** Bandai Namco
**Termin:** 30. Oktober 2020
**Preis:** ca. 30 Euro
**USK:** nicht geprüft

Im zweiten Teil von Supermassive Games' Horror-Anthologie namens The Dark Pictures verschlägt es uns in die titelgebende Kleinstadt Little Hope, die knapp 300 Jahre vor den Ereignissen des Spiels durch Hexenprozesse unschöne Berühmtheit erlangte. Unsere fünfköpfige Studentengruppe sucht nach einem Busunfall in dem Gruseldorf nach Hilfe, trifft stattdessen aber auf das pure Grauen …

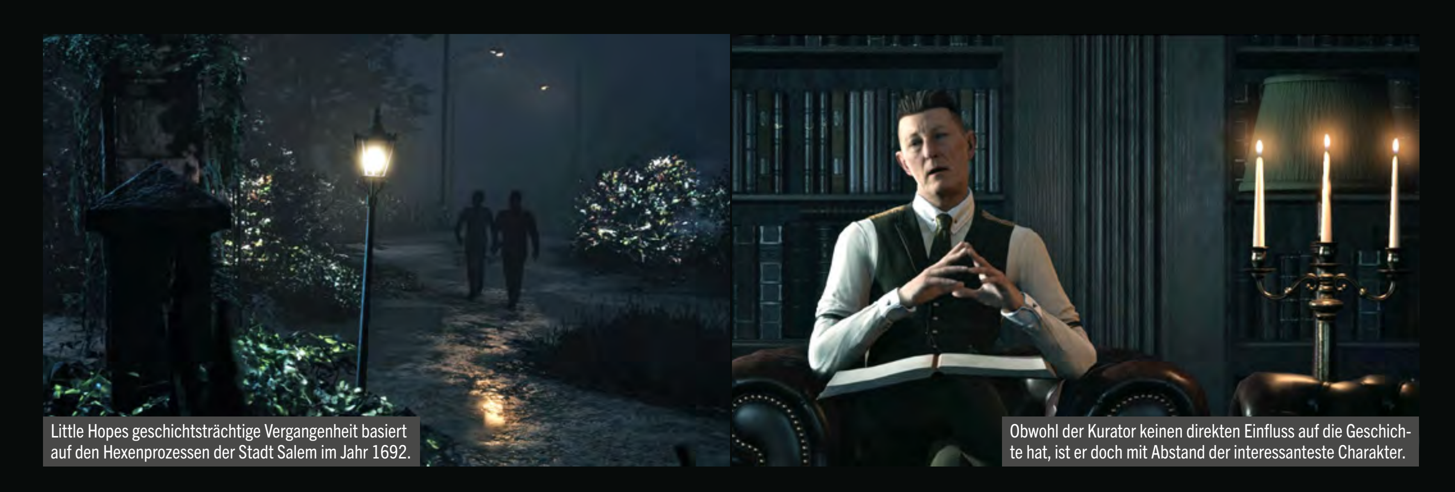
**Von:** Alexander Bernhardt & Lukas Schmid

Mini-Horror, die Zweite: Nachdem die Until-Dawn-Macher Supermassive Games letztes Jahr mit Man of Medan die Horror-Anthologie The Dark Pictures eingeläutet haben, kam nun pünktlich zur Halloween-Zeit am 30. Oktober die nächste interaktive Kurzgeschichte auf den Markt. Das ambitionierte einstige Ziel, jedes halbe Jahr ein neues Spiel zu veröffentlichen, ging zwar nicht ganz auf, aber gut Ding will halt Weile haben. Und in diesem Fall hat sich das Warten auch gelohnt!

### Knusper, knusper, knäuschen

Little Hope basiert, wie zuvor Man of Medan und auch alle kommenden Spiele der Dark Pictures Anthology, bis zu einem gewissen Grad auf wahren Begebenheiten beziehungsweise bekannten Legenden. Wo Man of Medan das mysteriöse Dampfschiff Ourang Medan thematisiert, welches angeblich in den 1940er-Jahren die See befuhr, sind die Inspiration für Little Hope die definitiv realen Hexenprozesse von Salem aus dem späten 17. Jahrhundert. Wir steuern in der Gegenwart vier Studenten und deren Professor, die nach einem Busunfall in der namensgebenden Stadt Little Hope nach Hilfe suchen. Schnell stellt sich heraus, dass das Dorf seit Jahrzehnten fast völlig verlassen ist, und anstatt auf Menschen treffen unsere Protagonisten auf unheimliche Monster und ein mysteriöses Kind. Zusätzlich werden sie immer wieder ungewollt knapp 300 Jahre in die Vergangenheit versetzt, wo sie die Hexenprozesse von damals hautnah miterleben müssen.

Aus der Stadt zu fliehen, ist auch keine Option, ein übernatürlicher Nebel hält die Gruppe nämlich dort fest – Silent Hill lässt grüßen. Die einzige Möglichkeit ist also herauszufinden, was es mit all den



Little Hopes geschichtsträchtige Vergangenheit basiert auf den Hexenprozessen der Stadt Salem im Jahr 1692.

Obwohl der Kurator keinen direkten Einfluss auf die Geschichte hat, ist er doch mit Abstand der interessanteste Charakter.


Schauspieler Will Poulter überzeugt in seiner Rolle als Andrew genau wie seine Kollegen. Umso mehr ist es schade, dass die Rollen, die sie spielen, so lahm geschrieben wurden.

gruseligen Ereignissen auf sich hat. Sind wir bereits tot? Träumen wir? Oder sind wir gar vom Teufel besessen? Die Auflösung am Ende ist gelungen und unerwartet, leider wird aber nicht jede Frage zufriedenstellend beantwortet. Außerdem fühlt sich das Finale ein bisschen so an, als wären viele unserer im Verlauf der Geschichte getroffenen Entscheidungen zu einem gewissen Grad belanglos gewesen. Es gibt zwar wieder einige unterschiedliche Enden, aber der finale Twist bleibt immer derselbe. So lässt uns das Spiel mit gemischten Gefühlen zurück, aber definitiv nicht gelangweilt – und wie viele Mitglieder unserer Gruppe überleben, obliegt auch wieder uns. Theoretisch können alle fünf Figuren ungeschoren davonkommen, aber auch alle von ihnen über den virtuellen Jordan wandern. Wie sehr einem das Dahinscheiden der Figuren zu Herzen geht, sei dahingestellt – wie schon in Man of Medan glänzen die Protagonisten nicht gerade, was Charisma und interessante Charakterzüge angeht. Hier wäre definitiv mehr drin gewesen.

**Hurra, hurra, der Kurator ist da**

Mit von der Partie ist dafür wieder der deutlich spannendere Kurator, den wir schon in Man of Medan kennenlernten. In einer stilvoll eingerichteten Bibliothek kommentiert und bewertet der mysteriöse Mann unsere Handlungen im Spiel. Falsche Entscheidungen schmerzen gleich noch mehr, wenn wir auf unsere Fehler hingewiesen werden, und Stolz macht sich in uns breit, wenn wir gelobt werden. Vereinzelt gibt uns der Westenträger auch in Rätsel verpackte Tipps mit auf den Weg, um das Abenteuer so erfolgreich wie möglich zu überstehen. Direkten Einfluss auf die Geschichte kann, oder besser gesagt darf der Kurator jedoch nicht nehmen. Was es mit ihm genau auf sich hat, wissen wir auch nach dem zweiten Spiel nicht, was aber nicht verwundert. Er wird ja auch in den kommenden Dark-Pictures-Episoden erneut als Bindeglied zwischen den Erzählungen herhalten. Die dritte und vierte Episode der Anthologie sind schon in Arbeit, es findet sich auch das eine oder andere Easter Egg mit Bezug auf die kommenden Spiele in Little Hope.

**Nichts für Zartbesaitete**

Little Hope ist wie sein Vorgänger ein absolutes Jumpscare-Fest. Wer das nicht leiden kann, der wird hier nicht glücklich. Gruseltechnisch ist Supermassives neuestes Spiel generell kein Kindergeburtstag. Der undurchsichtige Nebel, das verlassene Dorf und die unheimlichen Wälder sind zwar fast schon zu viele Horrorklischees auf


Achtung, in Little Hope erwarten euch Jumpscares hinter jeder Ecke!



Diese Szene ist nur im Online-Koop-Modus spielbar. Einzelspielerfans haben da Pech gehabt, außer, sie haben vorbestellt und erhalten damit Zugriff auf den Curator's Cut.

einmal, aber diese oft genutzten Stilmittel sind eben nicht grundlos so häufig in Filmen und Spielen vertreten. Wenn wir uns dann noch in den Kopf rufen, dass die Salem-Hexenprozesse von 1692 grausame Realität sind, dann wissen wir, warum wir beim Spielen eine Gänsehaut bekommen.

Eine spielerische Herausforderung ist Little Hope genau wie Man of Medan aber nicht. Wir laufen durch meist schlauchige Umgebungen, schauen uns umliegende Objekte an und treffen Dialogentscheidungen. Die haben auch großen Einfluss, wenn schon nicht auf die Geschichte an sich, dann doch auf den direkten Spielverlauf. Manchmal hätten wir uns beim Testen aber noch mehr Antwortmöglichkeiten gewünscht, da uns des Öfteren keine der Dialogoptionen zusagte. Wir können uns stets nämlich lediglich zwischen zwei Reaktionen entscheiden oder wahlweise gar nichts sagen.

In den Action-Passagen werden unsere Reflexe mit Quick-Time-Events auf die Probe gestellt. Da sich viele Spieler über diese sehr oft völlig unangekündigten Reaktionstests in Man of Medan beschwerten, erscheint in Little Hope nun zuvor immer ein kleines Warnsymbol. Das hilft zwar, nimmt diesen Momenten aber ein wenig die Spannung, da wir nicht mehr durchgehend mit verkrampften Händen und die nächste Überraschung erwartend vor dem Bildschirm sitzen. Hingegen definitiv eine positive Änderung: Die Entwickler haben an der Laufgeschwindigkeit unserer Protagonisten gedreht. Die Charaktere sind zwar noch lange keine Sprinter, aber wenigstens sind sie nicht mehr ganz so lahmarschig wie im Vorgänger.

**Technik, das Werkzeug Satans**

Auch technisch hat sich einiges getan. Wo Man of Medan nach wie vor mit Rucklern, Anzeigefehlern und Spielabstürzen zu kämpfen hat, ist Little Hope schon zu Release eine runde Sache. Die Laufanimationen wirken zwar noch etwas steif, aber darüber lässt sich hinwegsehen. Viel wichtiger ist die überarbeitete Steuerung. In Man of Medan gelang die Orientierung in dem engen Schiff vor allem aufgrund der festen Kameraperspektiven nämlich nicht immer ideal. Durch die etwas weitläufigeren Gebiete in Little Hope ist das nicht mehr ein ganz so großes Problem. Außerdem bewegen sich die Spielfiguren jetzt auch in die Richtung, in die der Analogstick gedrückt wird. Wenn wir im Vorgänger nach links lenken, läuft unser Charakter nämlich in die von ihm oder ihr aus linke Richtung und nicht zur linken Seite aus Sicht der Kamera. Die Anpassung im Nachfolger senkt den Frustpegel gewaltig.

Mithilfe von Motion Capture haben es auch wieder reale Schauspieler in die Dark Pictures Anthology geschafft, allen voran Will Poulter. Der 27-Jährige, aber auch alle seine Kolleginnen und Kollegen, leisten gute Arbeit – dass ihre Figuren ziemlich uninteressant sind, dafür können sie ja nichts. Das Spiel wurde auch deutsch synchronisiert. Wir raten jedoch wenn möglich zur Original-


Immer wieder sind Geister im Hintergrund zu sehen. Oft sind diese Erscheinungen nicht so offensichtlich zu erkennen wie diese hier.



Die Entscheidungen, die wir im Spiel treffen, haben große Auswirkungen auf den Geschichtsverlauf. Leider können wir uns aber immer nur zwischen zwei Möglichkeiten entschieden.

vertonung, da die Dialoge aus dem 17. Jahrhundert mit einem altertümlichen, englischen Dialekt viel stimmiger wirken.

**Geteiltes Leid ist doppelter Spaß!**
Das Beste zum Schluss: Little Hope kann man nicht nur alleine genießen, sondern auch wie Man of Medan im Koop-Modus spielen. Entweder entscheiden wir uns für die Couch-Variante, bei der wir mit bis zu vier Freunden die Geschichte erleben können. Hier reichen wir den Controller einfach immer wieder weiter, während die anderen vier Mitspieler nur zugucken können. Das ist nett, aber doch reichlich belanglos. Da ist der Online-Modus eindeutig reizvoller, da wir hier mit einer anderen Person zusammen gleichzeitig an zwei verschiedenen Geräten zocken. Unsere Charaktere folgen hier nicht immer demselben Weg, weshalb sich auch einige Zwischensequenzen und Dialoge ergeben, die man im Solospiel nicht mitbekommt – außer, man erlebt das Abenteuer im sogenannten „Curator's Cut", der vorerst aber nur Vorbestellern zur Verfügung steht, und denen auch erst dann, wenn sie das Spiel einmal abgeschlossen haben. Als Standard-Käufer erhält man erst etwa drei Monate nach dem Release Zugriff auf diese Variante – wie schon in Man of Medan eine ziemlich dämliche und sehr kunden-unfreundliche Entscheidung.

Als Online-Koop-Partner bekommt man diese alternativen Szenen aber eben auch so zu Gesicht. Wenn sich unsere Studentengruppe beispielsweise aufspaltet, bekommen wir im Einzelspieler nur die Erlebnisse einer der zwei Gruppen mit, während im Online-Multiplayer Spieler 2 aktiv die Mitglieder der zweiten Gruppe steuert.

Insgesamt wirkt Little Hope wie der ausgereiftere Bruder von Man of Medan mit weniger Rucklern, optimierten Quick-Time-Events und einer nicht ganz so hakeligen Steuerung. Ansonsten bleibt das Spiel dem Geist seines Vorgängers dank der gruseligen Atmosphäre, den böse gesetzten Jumpscares und der spannenden Story mit verschiedenen Enden treu. Idealerweise erlebt man den Gruseltrip definitiv mit einem Online-Freund, so oder so erwarten einen in Little Hope aber vier bis fünf kurzweilige Horrorstunden mit hohem Wiederspielwert. ❑


Die kurzen Zeitsprünge ins Jahr 1692 sind kurzweilig und spannend. Was wohl der Priester im Schilde führt?

## MEINE MEINUNG

*Alexander Bernhardt*

„Ich bin besessen vom Teufel … oder doch nur von Little Hope?"

Das Entwicklerstudio Supermassive Games hat seine Hausaufgaben gemacht. Die Kritik an Man of Medan wurde ernstgenommen und die Verbesserungen können sich sehen lassen. Keine Ruckler, die Steuerung geht leichter von der Hand und die Quick-Time-Events sind nicht mehr ganz so überraschend. Die Hexenprozesse sind mindestens genauso fesselnd wie die Geschehnisse auf dem unbemannten Dampfschiff und der Online-Koop ist wie in Man of Medan super. Das seichte Gameplay ist aber natürlich trotzdem Geschmackssache und das fehlende Charisma unserer Protagonisten ist schade. Auf jeden Fall freue ich mich schon sehr auf den dritten Teil und den nächsten Auftritt des mysteriösen Kurators.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderbar gruselige Atmosphäre
- ➕ Spannende Geschichte
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Weitere Szenen im Online-Koop
- ➕ Kurator kommentiert Entscheidungen
- ➖ Größtenteils unsympathische Protagonisten
- ➖ Ende lässt einen mit offenen Fragen zurück
- ➖ Alleine kann man nicht alle Spielszenen sehen
- ➖ Curator's Cut nur für Vorbesteller
- ➖ Couch-Koop eher langweilig



Ego-Shooter: Deep Descent wird ausschließlich aus der Cockpit-Ansicht gespielt.

**Genre:** Action
**Entwickler:** Digital Arrow
**Hersteller:** THQ Nordic
**Termin:** 16. Oktober 2020
**Preis:** ca. 30 Euro
**USK:** ab 12 Jahren

# Aquanox: Deep Descent

Tauchgang ohne Tiefgang: Der günstige Aquanox-Reboot inszeniert ganz ordentliche U-Boot-Action, der Rest dagegen versinkt im Mittelmaß.

**Von:** Felix Schütz

Fast 17 Jahre sind seit Aquanox 2 vergangen. 17 Jahre! Es war der letzte Teil der U-Boot-Actionreihe, die mit Schleichfahrt (1996) ihren Anfang nahm und die es vor allem hierzulande zu einigem Erfolg brachte. Seitdem ist die U-Boot-Actionserie allerdings von der Bildfläche verschwunden und in Vergessenheit geraten. Umso schöner, dass sie nun tatsächlich nochmal aus der Versenkung zurückkehrt und einen komplett neuen Ableger spendiert bekommt! Aquanox: Deep Descent wurde vor fünf Jahren mit einer Kickstarter-Kampagne ins Leben gerufen. Das ehrgeizige Projekt entstand danach unter der Aufsicht von THQ Nordic und wurde von Digital Arrow entwickelt, einem jungen serbischen Team, das hiermit seine erste große Produktion gestemmt hat. Und falls ihr euch wundert, warum das Spiel keine „3" im Titel hat: Deep Descent stellt keinen Nachfolger zu Aquanox 2 dar, es handelt sich um einen Reboot der Marke. Deshalb braucht ihr auch keinerlei Vorkenntnisse, um in der Sci-Fi-Handlung durchzublicken.

**Unsere Welt geht baden**

Auch Aquanox: Deep Descent katapultiert euch wieder in eine trostlose Zukunft, in der die Erdoberfläche unbewohnbar wurde (dreimal dürft ihr raten, warum), weshalb sich die Menschheit in die Tiefen der Ozeane geflüchtet hat. Dort bildeten sich im Laufe der Jahre neue Fraktionen, die sich seither um Einfluss, Besitz und Territorien zanken. Wir spielen einen neuen Helden namens Kaelen, der gemeinsam mit drei Begleitern aus dem Kälteschlaf erwacht. Warum und wieso, das erfahren wir erst später. Stattdessen werden wir gleich zu Beginn in eine trashige Handlung verwickelt, in der sich Kaelen und seine Freunde mit zwielichtigen Piraten, Borg-ähnlichen Bionten, mutierten Meereswesen, uralten Mächten und anderem Ärger in der Tiefsee rumschlagen müssen.




Die hübschen Lichteffekte sorgen an den Schleusen und Toren für Atmosphäre.

Dialoge sind vollvertont und laufen trotz Antwortmöglichkeiten immer nach festem Muster ab.



Die Story lässt sich auch im Koop mit vier Spielern erleben. Leider hat der Modus viele Kinderkrankheiten.

Eintönige Fleißarbeit: Der Meeresboden ist mit Wracks und Beutekisten übersät.

Nach einem holprigen Start bemüht sich die Story zwar um Tempo und die ein oder andere überraschende Wendung, kann uns dabei aber nie so richtig packen: Dramatische Ereignisse sind Mangelware, der Plot wird nur in schlichten Dialogfenstern oder Funksprüchen vorangetrieben, die meisten Charaktere bleiben blass und die deutschen Sprecher sind im besten Fall durchschnittlich, klingen teilweise aber einfach nur demotiviert. Schade: Obwohl sich bei dem Setting mit seinen ganzen Meeresfraktionen auch ein paar moralische Entscheidungsmöglichkeiten angeboten hätten, verläuft die Story komplett linear. Mit 12 bis 16 Spielstunden (je nachdem, was man alles erledigen will) ist die Kampagne auch nicht gerade umfangreich, für den Preis von 30 Euro geht das aber noch in Ordnung.

**Unkomplizierte Action**

Wie seine Vorgänger ist Aquanox: Deep Descent keine Simulation, sondern in erster Linie ein arcadig angehauchtes Actionspiel. Mit dem kleinen U-Boot durch die Tiefsee schippern, Gegner wegballern und Missionsziele erfüllen, das macht gerade in den ersten Stunden durchaus Laune. Die Steuerung ist mit dem Gamepad ein bisschen gewöhnungsbedürftig, da man hier die Analogsticks drücken muss, um mit dem Schiff aufzusteigen oder abzutauchen. Mit Maus und Tastatur geht die Steuerung aber gut von der Hand. Vor allem gefällt uns, dass man mit einer Dash-Bewegung schnell in sechs Richtungen ausweichen kann, das ist äußerst praktisch im Kampf, sorgt für Beweglichkeit und gleicht auch das Trägheitsgefühl unter Wasser ein wenig aus. Anders als in Weltall-Shootern könnt ihr aber nicht seitwärts rollen, außerdem richtet sich euer Boot immer automatisch am Meeresgrund aus. Es gibt also keine 360-Grad-Freiheit, was aber kein Nachteil ist, ganz im Gegenteil. An die Cockpit-Perspektive mit ihren klobigen Anzeigetafeln muss man sich allerdings gewöhnen, denn eine Verfolgeransicht gibt es leider nicht.

**Ozean in Häppchenform**

Anstelle einer Open World ist das Abenteuer in zig Gebiete unterteilt, die wie in Freelancer mit Sprungtoren verbunden sind, kurze Ladepausen inklusive. Theoretisch könnt ihr auch in alte Levels zurückkehren, habt aber aufgrund der linearen Story eigentlich gar keinen Grund dazu.

Zwar erkundet man ab und zu auch mal hübsche Orte wie den Marianengraben oder die überschwemmten Pyramiden, doch selbst hier gibt es leider keine denkwürdigen Umgebungen zu sehen. Zerstörte Großstädte, aktive Tiefseevulkane, das sind Orte, die sich als spannende Schauplätze geeignet hätten – leider sind sie nirgends zu sehen. Hinzu kommen einige Levels, die nur als Übergang zwischen zwei Gebieten dienen und die erschreckend leer ausfallen. Da hält sich der Spaß beim Erkunden in engen Grenzen. Ein Lob verdient jedoch die Wegfindungshilfe, die man jederzeit in Form einer kleinen Leuchtspur aktivieren kann, um so beispielsweise durch enge Höhlensysteme zu navigieren. Das ist gut gelöst und tröstet auch darüber hinweg, dass weder die 2D-Karte noch die Minimap wirklich brauchbar sind.

Die meisten Quests beschränken sich aufs Gegner abschießen und Objekte bergen. Das ist nicht direkt schlecht, aber auf Dauer eben auch einfallslos. Besonders schade: Die unterschiedlichen Fraktionen kommen kaum zum Tragen, ein Rufsystem oder kleine Rollenspielelemente gibt's beispielsweise nicht. Nur selten erlebt man auch Nebenquests, die etwas aus der Reihe tanzen, zum Beispiel sollen wir in einer Arena eine Art von Gladiatorenkämpfen bestreiten. Das verspricht eigentlich eine nette Abwechslung, doch leider müssen wir das Ganze dann gleich so oft wiederholen, dass die Aufgabe am Ende eher nervt als Spaß macht, zumal sich die Belohnung überhaupt nicht mit dem Aufwand deckt.

**Ballern unter dem Meeresspiegel**

Richtige Bosskämpfe sind im gesamten Abenteuer Mangelware, mit einer Ausnahme: Ein Kampf gegen einen mutierten Riesenwal, dem wir sechs Schwachpunkte zerballern müssen, bevor er die Biege macht. Leider ist das Gefecht aber nicht nur erstaunlich lahm inszeniert, man muss das Vieh auch insgesamt drei Mal nach dem gleichen Muster besiegen. Warum hat man sich da für die späteren Auseinandersetzungen keine neue Mechaniken überlegt? Und warum gibt es nicht auch mal eine packende Schlacht gegen ein dick gepanzertes Großkampfschiff? Von denen schippern nämlich einige durchs Spiel, doch leider dürfen wir nie gegen sie antreten.

Dabei ist die Action grundsätzlich gelungen, das Geballer mit Minigun, Raketen, Minen und vielem mehr präsentiert sich arcadig-schnell und schert sich nicht groß darum, dass wie uns eigentlich unter Wasser befinden. Geschosse jagen auf den Gegner zu wie in einem Weltall-Shooter, das ist nicht realistisch, tut dem Spielspaß aber




Die tierischen Feinde (im Bild: mutierte Haie) erzeugen eher Mitleid als Schrecken.

keinen Abbruch. Und in den Vorgängern war es ja schließlich auch nicht anders. Zu dem arcadigen Anstrich passt auch das „Heilsystem“: Automatisches Reparieren gibt es nicht, ihr könnt euer Schiff nur mit Reparaturkits und Schildbatterien zusammenflicken, von denen ihr aber immer nur drei Stück auf einmal tragen dürft. Die Heilpakete kauft ihr entweder beim Händler oder ihr fertigt sie unterwegs in einem erstaunlich hässlichen Menü einfach selber an. Das ist nicht nur unpraktisch, sondern nimmt vielen Auseinandersetzungen auch ihren Biss, da man sich im Notfall einfach mehrere Reparaturkits auf einmal reinpfeifen kann.



Dieses mutierte Riesenvieh stellt im Grunde den einzigen Bossgegner dar. Dafür muss man es gleich drei Mal bekämpfen.

**Reichlich Kanonenfutter**

Die Gegner verhalten sich zwar nicht übermäßig clever, gehen aber auch mal in Deckung, versuchen uns zu umrunden oder setzen Schilde oder Minen ein. Gar nicht übel! In manchen Missionen spawnen die Feinde aber so plötzlich vor unserer Nase, dass dadurch auch mal unfaire Situationen entstehen können, in denen man dann binnen Sekunden zusammengeschossen wird, wenn man nicht aufpasst. Eine besondere Erwähnung verdienen außerdem die mutierten Meerestiere, die wir ab und zu bekämpfen müssen, zum Beispiel Haifische, Wale oder irgendwelche kleinen grünen Meeresdinger, die lautlos auf uns zurasen. Die Viecher sind nur in großen Zahlen gefährlich und wirken die meiste Zeit über einfach nur bemitleidenswert. Zum Spielspaß tragen sie aber überhaupt nix bei.

**Suchen, sammeln, basteln**

Wenn ihr nicht gerade kämpft oder zum nächsten Missionsziel tuckert, habt ihr nicht viel mehr zu tun, als die Umgebungen nach unzähligen Wracks oder Kisten abzusuchen. Die sind in fast jedem Level kreuz und quer über dem Meeresboden verstreut und beinhalten Rohstoffe, die ihr zum Beispiel braucht, um unterwegs neue Munition herzustellen. Das Sammeln ist alles andere als spannend und verschlingt viel Zeit, sofern man wirklich alles looten will. Aber wenn ihr mal knapp bei Kasse seid oder neue Ausrüstung braucht, lohnt es sich zumindest, die ein oder andere Beute mitzunehmen. Mit dem gesammelten Zeug könnt ihr nämlich an bestimmten Stationen oder Schiffen andocken. Dort gibt's einen Handelsbildschirm, in dem ihr Materialien verscherbeln oder nachkaufen könnt. Die Preise sind dabei festgelegt, wo und mit wem ihr handelt, spielt also keine Rolle.

Verdientes Geld und gesammelte Ressourcen steckt ihr in neue Ausrüstung und Upgrades für eure sechs Schiffstypen, die an festen Punkten in der Story freigeschaltet werden. Die Schiffe unterscheiden sich in erster Linie durch Panzerung, Schilde, Antrieb und Beweglichkeit. Außerdem gibt es zwei Modelle, die nützliche automatische Geschütztürme installieren können. Eure Anpassungsmöglichkeiten sind allerdings sehr beschränkt, ihr könnt zum Beispiel nur vorgegebene Upgrades kaufen, ohne das Schiff gezielt in eine bestimmte Richtung zu verbessern. Immerhin dürft ihr aber Kampfmodule und Waffen austauschen.

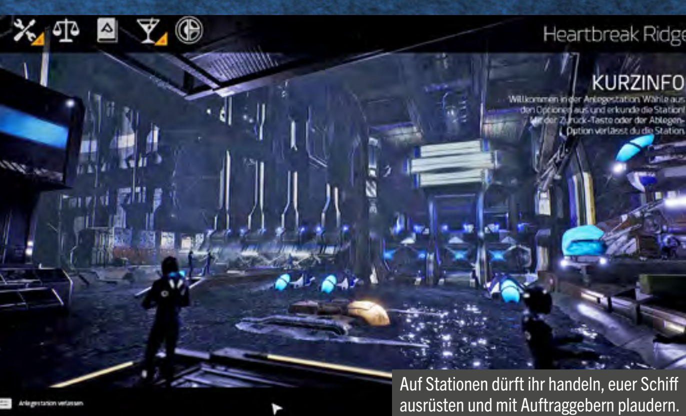
**Zu viele Waffen**

Wer gerne den Abzug betätigt, findet in Aquanox: Deep Descent eine ordentliche Auswahl, von Maschinengewehren über Shotguns, Raketenwerfer und EMP-Wummen bekommt man einiges geboten. Die Sache hat allerdings einen riesigen Haken: Ihr könnt keine der Waffen später wieder verkaufen oder abwerfen. Wenn ihr zum Beispiel mehrere MGs in den Stufen 1, 2 und 5 besitzt, werden diese alle im unpraktischen Waffenmenü nacheinander aufgelistet. Dabei gibt es überhaupt keinen Grund, eine Waffe älterer Rangstufe zu verwenden! Noch nerviger ist aber, dass es auch im Cockpit keine praktische Waffenauswahl gibt und man die Knarren auch nicht als Favoriten festlegen darf. Stattdessen müsst ihr alle Geschütze mit den Tasten 1 und 2 manuell durchschalten, was mühsamer wird, je länger man spielt und je mehr Waffen man besitzt. Wie es so ein übler Designschnitzer in ein fertiges Spiel schaffen konnte, ist uns ein Rätsel.

**Nicht modern, aber stimmungsvoll**

Grafisch hinterlässt Aquanox: Deep Descent zwar nur einen mittelmäßigen Eindruck, doch die Unterwasser-Atmosphäre kommt trotzdem gut zur Geltung. Besonders wenn die verschiedenen Lichtquellen stimmungsvoll durchs trübe Gewässer scheinen, wenn sich in der Ferne langsam eine Station oder ein Schiff aufbaut oder wenn man sich frei in seinem Cockpit umblickt, spielt die Grafik ihre Stärken aus. Auch die Explosionen können sich sehen lassen, die sind zwar nicht realistisch, aber zumindest schick anzuschauen. In Sachen Vegetation, Partikelsysteme oder Tierwelt wird aber auch viel Potenzial verschenkt, die Unreal Engine wäre sicher zu mehr fähig. Das gilt auch für das austauschbare Schiffsdesign, das kaum eigenen Flair besitzt. Schade auch, dass das


Zwar geht das Waffenarsenal in Ordnung, doch leider fällt die Auswahl sehr umständlich aus.



Auf Stationen dürft ihr handeln, euer Schiff ausrüsten und mit Auftraggebern plaudern.



Die meisten Gegner halten frontal auf uns zu, ab und zu sucht die Feind-KI auch mal Deckung.

Spiel keinen VR-Support mitbringt, die Cockpit-Darstellung hätte sich zweifellos dafür angeboten. Technisch zeigt sich die PC-Fassung dafür erfreulich robust, es gab im Test keinen einzigen Absturz und üble Bugs sind uns auch keine begegnet. Ihr dürft außerdem frei speichern und eine praktische Quicksave-Funktion ist ebenfalls an Bord.

Der Sound hat uns dafür nicht überzeugt: Viele Waffengeräusche fallen dünn aus, die peinlichen Funksprüche der Gegner nerven schnell und die Musikuntermalung von Gothic-Altmeister Kai Rosenkranz bleibt so unauffällig, dass uns kein einziges Lied im Gedächtnis geblieben ist.

**Koop mit Potenzial**

Aquanox: Deep Descent mag vielleicht kein brillantes Spiel sein, aber es hat noch eine Trumpfkarte im Ärmel: Ihr könnt die gesamte Story auch im Koop-Modus erleben, bis zu vier Spieler werden unterstützt. Das verdient Lob, nicht nur weil sowas selten ist, sondern auch weil es im Rahmen der Geschichte tatsächlich Sinn ergibt, schließlich ist Kaelen durchgängig mit drei Begleitern unterwegs. Im Singleplayer befindet sich das gesamte Team an Bord, im Koop erhalten die Figuren dagegen einfach ihre eigenen Schiffe.

Im Test sind uns aber auch ein paar ärgerliche Schnitzer aufgefallen, die das Koop-Erlebnis trüben. Zum Beispiel, dass unsere Koop-Partner nicht auf der Karte oder im HUD markiert werden, dadurch sehen sie auf der Minimap wie NPCs aus und man verliert sie schnell aus dem Blick. Oder dass die anderen Spieler nicht in Dialoge eingebunden sind und Däumchen drehen, während der Host das Gespräch zu Ende bringt. Oder dass der Fortschritt der Mitspieler nicht gespeichert wird und sie ihre Schiffe und Ausrüstung mit jedem Spielstart neu verdienen müssen. Hier bleiben also noch wichtige Fragen offen. Wenn die Entwickler aber noch etwas Arbeit investieren und fleißig nachpatchen, wäre Deep Descent für eingefleischte Koop-Fans vielleicht einen Blick wert. Anders sieht es bei den beiden Versus-Modi aus, genauer dem klassischem Deathmatch und Team Deathmatch. Es gibt nur sehr wenige Maps und das Spielprinzip motiviert einfach nicht auf Dauer, da ist schon nach wenigen Runden die Luft raus. Zwar könnt ihr auf Wunsch auch mit Bots spielen, doch das macht den dünnen Umfang auch nicht besser. Preisfrage: Warum haben sich die Entwickler nicht einen kreativen Spielmodus überlegt, der besser zum U-Boot-Setting passt? Alles andere ist in dieser Form einfach überflüssig.

Aquanox: Deep Descent ist sowohl als Retail-Fassung, als auch als Download via Steam, GOG oder Epic Games Store erhältlich. Der Preis liegt bei fairen 30 Euro.



Die Explosionen sind nicht realistisch (wir sind hier immerhin unter Wasser), sehen aber zumindest schick aus.

Unsere sechs Schiffe verbessern wir mit Waffen und Upgrades. Leider ist das System sehr oberflächlich.

## MEINE MEINUNG

*Felix Schütz*

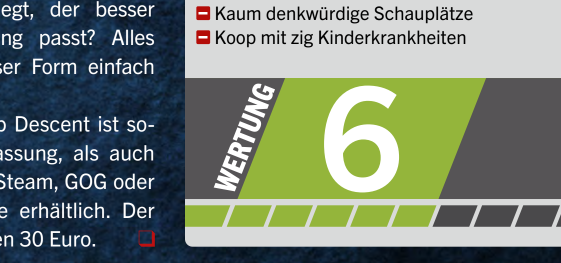


„Auch aus Mittelmaß ließe sich mehr machen."

Nein, Aquanox: Deep Descent ist kein übermäßig gutes Spiel. Es ist über weite Strecken einfach nur okay, ordentlich, man kann es durchspielen und – wenn man sich auf das schicke Setting einlässt – auf jeden Fall ein paar Stunden Spaß damit haben. Aber es ist kein Selbstläufer, den man bedenkenlos empfehlen kann. Die Story hat mehr Tiefen als Höhen, Missions- und Gegnervielfalt lassen zu wünschen übrig und viele Spielelemente verschenken massenhaft Potenzial. Warum gibt es beispielsweise Fraktionen, aber keinerlei Entscheidungsfreiheit? Warum gibt es ein Upgrade-System, wenn ich am Ende doch nur kaufen kann, was mir die Entwickler vorschreiben? Warum kann ich Wracks scannen, wenn da aber eh nur Rohstoffe drin sind, die ich im Grunde gar nicht brauche? In diesen Punkten hätte ich mir mehr Tiefgang, mehr Substanz gewünscht – dann würden vielleicht auch die fehlenden Bosskämpfe oder die leblosen Levels nicht so ins Gewicht fallen. Meine Hoffnungen ruhen deshalb auf dem Vier-Spieler-Koop: Der ist in seiner jetzigen Form zwar kein großer Wurf, könnte mit ein wenig Patch-Arbeit aber tatsächlich noch richtig gut werden.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Immer noch cooles Setting
- ➕ Gelungene Unterwasser-Atmosphäre
- ➕ Angenehme U-Boot-Steuerung (mit Maus und Tastatur)
- ➕ Unkomplizierte Action
- ➕ Koop für bis zu 4 Spieler
- ➕ Ausreichend Schiffstypen und Waffen
- ➕ Zuverlässige Wegfindungshilfe
- ➕ Drei Schwierigkeitsgrade
- ➕ Günstiger Preis (30 Euro)
- ➖ Lahme Story mit schwacher Präsentation
- ➖ Überwiegend blasse Charaktere
- ➖ Mittelmäßige Sprecher
- ➖ Unpraktische Waffenauswahl
- ➖ Waffen lassen sich nicht verkaufen
- ➖ Gegner spawnen manchmal aus heiterem Himmel
- ➖ Auf Dauer nerviges Wrack- und Kistensuchen
- ➖ Kaum Bosskämpfe, Missionen überwiegend eintönig
- ➖ Schwache Soundeffekte, nervige Funksprüche der Gegner
- ➖ Oberflächliches Upgradesystem
- ➖ Linearer Spielablauf ohne Entscheidungen
- ➖ Kaum denkwürdige Schauplätze
- ➖ Koop mit zig Kinderkrankheiten



# Partisans 1941

**Genre:** Echtzeit-Taktik
**Entwickler:** Alter Games
**Hersteller:** Daedalic Entertainment
**Termin:** 14. Oktober 2020
**Preis:** ca. 30 Euro
**USK:** nicht geprüft

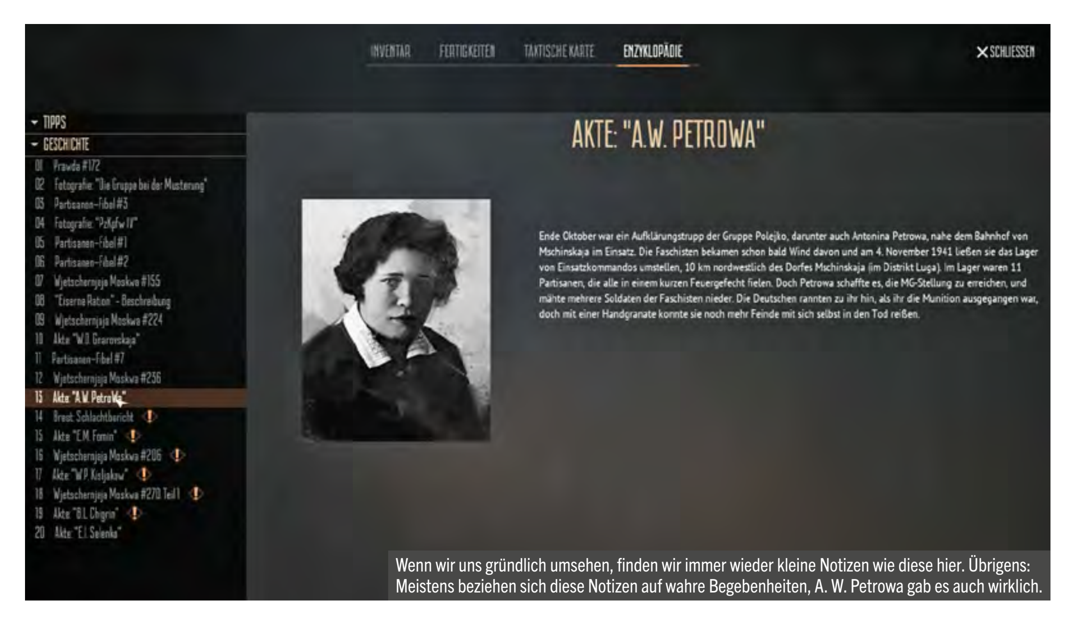
Partisans 1941 versetzt uns in die von Deutschland besetzte Sowjetunion im Zweiten Weltkrieg. Mit einer Gruppe von Widerstandskämpfern versuchen wir, die Zivilbevölkerung vor den Nazis zu schützen.

**Von:** Alexander Bernhardt & Lukas Schmid

Nach dem Überraschungshit Shadow Tactics aus dem Jahr 2017 erschien erst vor ein paar Monaten das gefeierte Desperados 3, ein neues Commandos ist schon in Entwicklung. Fans des Echtzeit-Taktik-Genres haben wahrlich schon schlechtere Zeiten erlebt, da diese Art des Strategiespiels noch vor ein paar Jahren als fast ausgestorben galt. Jetzt ist mit Partisans 1941 ein weiterer Genre-Vertreter erschienen, entwickelt vom russischen Studio Alter Games und mit Daedalic Entertainment als Publisher. Kann Partisans 1941 sich gegen die starke Konkurrenz behaupten?

### Schon wieder Zweite Weltkrieg?

Es ist beileibe nicht das erste Mal, dass der Zweite Weltkrieg als Setting für ein Videospiel herhält, inzwischen ist es entsprechend ausgelutscht. Als Alleinstellungsmerkmal rücken die Entwickler allerdings die titelgebenden sowjetischen Partisanen in den Fokus. In Partisans 1941 halten wir uns ausschließlich in von Nazis besetzten sowjetischen Gebieten auf. Damit unterscheidet sich das Spiel auch vom offensichtlichem Vorbild und Urgestein der Echtzeit-Taktik: Commandos. Dort sind wir nämlich in verschiedenen Ländern unterwegs. Durch den festen Standort eröffnen sich mehr Möglichkeiten, eine interessante und persönlichere Geschichte zu erzählen. Dieses Potenzial schöpfen die Macher aber nur zum Teil aus.

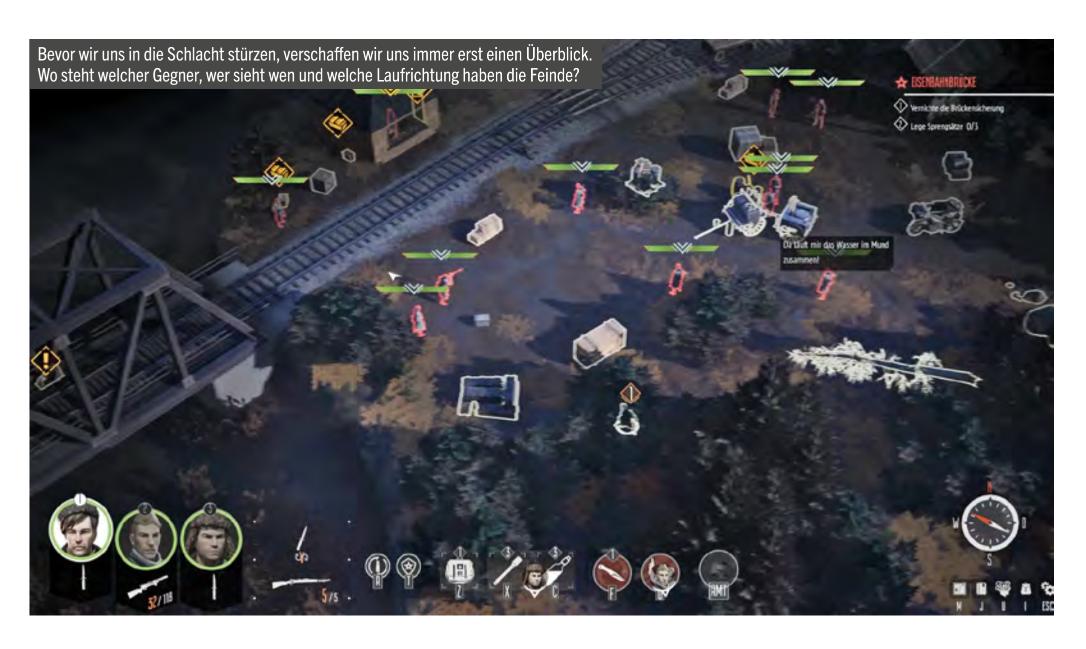


Wenn wir uns gründlich umsehen, finden wir immer wieder kleine Notizen wie diese hier. Übrigens: Meistens beziehen sich diese Notizen auf wahre Begebenheiten, A. W. Petrowa gab es auch wirklich.

### Hinter feindlichen Linien

Wer hätte es gedacht, wir schreiben das Jahr 1941. Die deutschen Einheiten verüben einen Überraschungsangriff auf die Sowjetunion und erobern eine sowjetische Großstadt nach der anderen. Unser Protagonist, Kommandant Sorin, entkommt nur knapp dem sicheren Tod in einem deutschen Durchgangslager und beschließt kurz darauf, mit zwei Verbündeten eine Partisanentruppe in der Nähe zu gründen. Das Ziel: den Nazis so gut es geht auf die Nerven zu gehen, Vorräte des Feindes zu vernichten und die Dorfbewohner im Umkreis zu beschützen. Währenddessen schließen sich immer mehr Freiwillige unserer Sache an und unterstützen uns im Kampf gegen die Angreifer.

Partisans 1941 gibt sich viel Mühe, ein authentisches Bild des Krieges zu vermitteln. Immer wie-



Bevor wir uns in die Schlacht stürzen, verschaffen wir uns immer erst einen Überblick. Wo steht welcher Gegner, wer sieht wen und welche Laufrichtung haben die Feinde?

der hören wir Neuigkeiten von der Front, finden in der Spielwelt Berichte über besondere Heldentaten von Soldaten, die es auch in der Realität gab und insgesamt sind alle Daten historisch akkurat. Hier und da wurden Namen geändert, wie zum Beispiel jener des Artilleriegeschosses „Dicke Bertha" – in Partisans 1941 wird die Waffe „Schlanke Bertha" genannt. Das ist nicht nur super interessant, sondern regt auch zum Nachforschen an. Immer wieder haben wir uns dabei erwischt, Namen und Orte zu googeln. Nur unsere Spielcharaktere, NPCs auf dem Schlachtfeld und ein paar Dörfer sind frei erfunden.

**Doch nicht so historisch akkurat**

Allerdings findet die historische Genauigkeit leider an einem sehr wichtigen Punkt ihr Ende: Die Partisanen werden rein als heroische Freiheitskämpfer dargestellt, obwohl Historiker mittlerweile sagen, dass diese auch teilweise schwere Verbrechen begingen. Sie beraubten Zivilisten, brannten Dörfer nieder und ermordeten Unschuldige. Nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs wurden diese Verbrechen jedoch nie weiter verfolgt und die Partisanen wurden von der Sowjetunion glorifiziert. Hier hätten wir uns für eine noch mitreißendere Erzählung deutlich mehr Mut gewünscht. Um mal ein Beispiel zu nennen: Im Laufe des Spiels stoßen wir auf einen Kriminellen, der sich nach ein wenig Überredungskunst unserer Sache anschließt. Im Lager angekommen, ist einer unserer Kameraden empört, dass ein Verbrecher seinen Weg in unsere Reihen gefunden hat. Anstatt nun aber einen Konflikt innerhalb unserer Partisanengruppe zu thematisieren, verläuft das Thema im Sand. Aus dem anfänglich zwieträchtigen Mörder wird sogleich ein treuer Verbündeter.

**Captain Sowjetunion**

Insgesamt fesselt die Geschichte rund um unsere Partisanengruppe leider nicht, obwohl das Setting und die Atmosphäre sehr gut funktionieren. Zu keinem der Charaktere bauen wir eine ernsthafte Beziehung auf und fiebern dadurch auch nicht wirklich mit ihnen mit. Dabei haben alle Figuren eine nette Hintergrundgeschichte serviert bekommen, die man nachlesen kann. Durch die vielen spielbaren Charaktere sind die einzelnen Personen aber einfach nicht präsent genug, um wirklich interessant zu werden. Nur Kommandant Sorin, der Anführer unserer Gruppe, hat viel zu sagen. Seinen Charakter kann man wohl am besten mit Captain America aus den Marvel-Comics und -Filmen vergleichen: Er ist ein Anführer mit starkem Gerechtigkeitssinn, der immer das Richtige macht – sympathisch, aber langweilig.

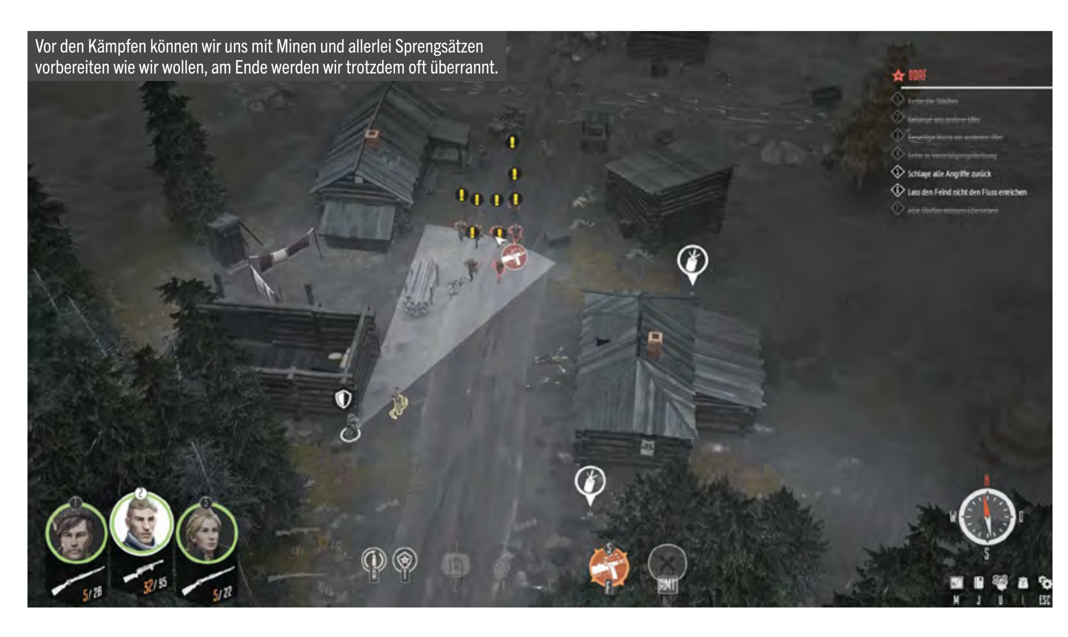
**Schleich dich!**

Dafür kann Partisans 1941 beim Gameplay punkten, jedenfalls größtenteils. Die Missionen laufen immer nach demselben Prinzip ab: Mit drei Partisanen versuchen wir, Dorfbewohner vor den Nazis zu beschützen, Vorräte zu vergiften, Brücken zu sabotieren und so weiter. Die Orte sind zwar nicht so abwechslungsreich designt wie in Desperados 3, langweilig wird es aber auch nicht. Meistens schleichen wir uns also in Echtzeit aus der Vogelperspektive von Wache zu Wache und schalten diese wenn möglich lautlos aus. Wir müssen nur aufpassen, dass wir nicht in den Sichtkegel der Gegner laufen. So weit, so genretypisch. Jeder Partisan hat verschiedene Fähigkeiten, die wir mit der Zeit aufleveln können. Beispielsweise kann unsere Scharfschützin einen todsicheren (haha) Schuss abfeuern, der aber etwas länger in der Durchführung braucht. Kommandant Sorin wiederum kann mit einem Messerwurf Feinde heimlich aus kurzer Entfernung ausschalten. Diese Fähigkeit ist so overpowered, dass wir manche Missionen fast nur mit Sorin durchspielen könnten.

Insgesamt sind Partisanen mit leisen Fähigkeiten viel nützlicher. Selten begeben wir uns freiwillig ins Feuergefecht, da wir zahlenmäßig mit Abstand unterlegen sind. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad reichen oft ein oder zwei gute Schüsse der Gegner und unsere Kollegen sind schon kampfunfähig. Und selbst wenn man nur Schaden nimmt und den Kampf übersteht, sind Verletzungen wie eine Gehirnerschütterung oder ein gebrochener Arm keine Seltenheit. Je nachdem, welche Wunden unsere Partisanen davongetragen haben, sind sie für die restliche Mission in ihren Möglichkeiten eingeschränkt. Bei einem gebrochenen Arm sind sie zum Beispiel nicht mehr in der Lage, ein Gewehr zu bedienen. Wir können unsere verwundeten Charaktere aber wieder für die Mission aufputschen, wenn wir ihnen eine Ladung Schmerzmittel spritzen. Die Lebensenergie füllt sich dadurch aber nicht auf, das müssen wir separat mit Bandagen machen. Durch die Schmerzmittel verschwindet auch nicht die Verletzung, sie wird bloß zeitweise ignoriert. Wenn wir unsere Partisanen nicht am Ende der Mission zum Genesen schicken, werden



Unsere Partisanen haben verschiedene Fähigkeiten. Hier spielen wir gerade mit unserem MG-Schützen, der alles im weißen Schussfeld niedermähen kann. Aber Achtung, das ist natürlich sehr laut!


Vor den Kämpfen können wir uns mit Minen und allerlei Sprengsätzen vorbereiten wie wir wollen, am Ende werden wir trotzdem oft überrannt.

sie beim nächsten Einsatz wieder von ihren Verletzungen geplagt. Ein sehr spannendes Feature!

**Auf in die Schlacht!**
Nur selten zwingt uns das Spiel zum offenen Kampf. Wenn es aber mal dazu kommt, dann so richtig! Meist wird uns eine kurze Vorbereitungszeit gelassen, um Fallen wie Minen und Stolperdrähte zu verteilen. Ohne diese Helferlein wären wir definitiv aufgeschmissen, da die Feinde in großer Zahl auf uns zustürmen. Selbst mit den Fallen erlangen wir aber keinen sicheren Sieg, da die KI lernt und Fallen beim nächsten Mal aus dem Weg geht.

Sobald die Schlacht beginnt, ist der Stresslevel immens. Überall wird geschossen und alles bewegt sich. Gut, dass wir die taktische Pause haben. Wo wir bei Desperados 3 die Zeit anhalten können, wird sie in Partisans 1941 bloß verlangsamt. Beim Schleichen reicht diese Verzögerung locker aus, um die nächsten Schritte zu planen. Im Kampf kann man jedoch nicht kurz durchatmen und überlegen. Jede Sekunde, die verstreicht, könnte den Tod eines Partisanen bedeuten. Eine tolle Abwechslung zum sonst ruhigen Spielstil!

Die Schwierigkeit steigt während der Gefechte stark an. Die Tasten F5 fürs Schnellspeichern und F9 für das Laden des letzten Speicherstands waren in diesen Sequenzen wohl unsere meistgedrückten Tasten. Die Schleichpassagen dagegen sind zwar auch nicht immer leicht und erfordern oft einiges an Nachdenken, sie frustrieren aber nicht so schnell. Insgesamt bleibt der Schwierigkeitsgrad des Abenteuers von der ersten bis zur letzten Mission konstant auf einem ähnlichen Level. Es treten lediglich mehr SS-Soldaten auf den Plan, die etwas schwieriger zu bezwingen sind. Nur die Hunde bieten eine Abwechslung als Gegnertyp, da diese uns auch im Gebüsch aufspüren können.

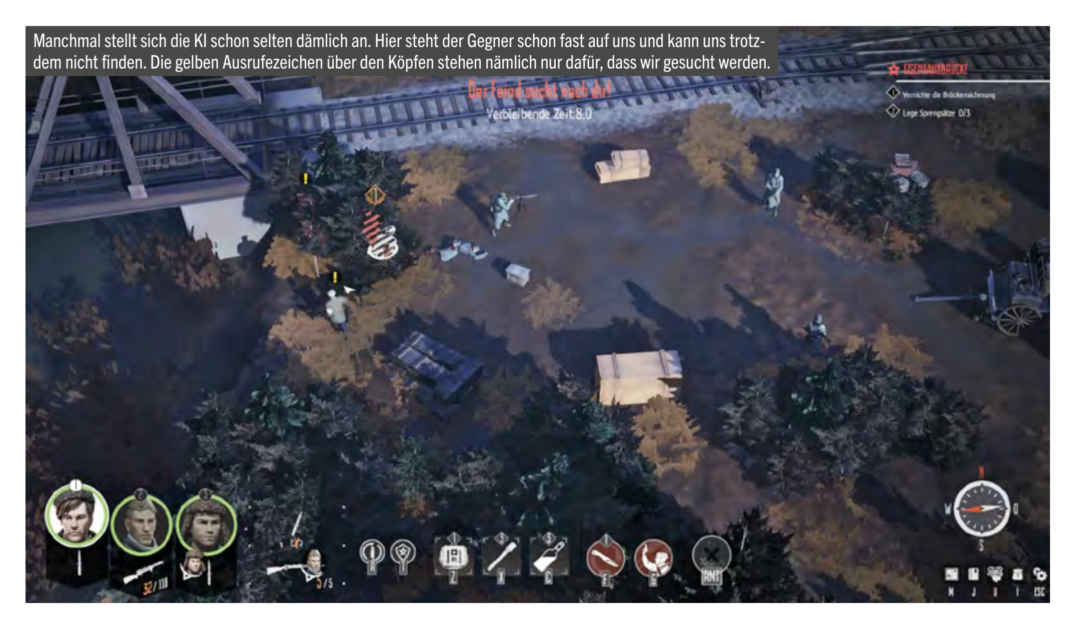
Wer sich nicht zu sehr oder im Gegenteil ganz besonders quälen will, hat neben dem normalen auch Zugriff auf einen leichten und einen besonders kniffligen Schwierigkeitsgrad. Auf „Schwer“ hat man keinen Zugriff mehr auf die Schnellspeicherfunktion. Die wollen wir aber definitiv nicht missen! Und das nicht nur, weil Partisans 1941 zum Teil sehr herausfordernd ist, sondern auch, weil KI-Aussetzer und technische Unzulänglichkeiten für unfreiwillige Game-Over-Bildschirme sorgen können.

**Schuss(elige KI)**
Die künstliche Intelligenz ist in Partisans 141 generell ein zweischneidiges Schwert. Mal stellt sie sich sehr klug an und läuft kein drittes Mal hintereinander in eine Falle, mal gehen Feinde direkt an uns vorbei, ohne uns zu sehen. Das bringt einen zwar nicht zur Weißglut, ist aber trotzdem schade. Wesentlich störender: Wurde eine Leiche von unseren Gegnern entdeckt und sie gehen nach einer vergeblichen Suche auf ihre Posten zurück, ist es ungeschickt, direkt danach zu speichern. Der Fund wird nämlich nicht mitgespeichert, sodass der Körper nach dem Laden des Spielstands sofort erneut gefunden und nach uns gesucht wird. Im blödesten Fall wird direkt das Feuer auf uns eröffnet. Dann müssen wir den Speicherpunkt laden, der vor dem ersten Fund der Leiche liegt, sonst kommen wir nicht weiter. Das ist sehr nervig und wir hoffen auf einen Patch.

Eine weitere Kleinigkeit, die aber zu Frustmomenten führen kann, sind die Türen – oh, diese verfluchten Türen! Meistens öffnen unsere Partisanen diese automatisch. Klingt ja ganz sinnvoll, leider öffnen sich Türen manchmal aber auch dann, wenn wir einfach daran vorbeigehen. Wenn auf der anderen Seite ein Gegner ist, dann schaut die Zukunft des unbedacht vorbeispazierenden Partisanen nicht unbedingt rosig aus.

Genau andersrum kommt es aber genauso vor, dass Türen nicht aufgehen wollen. Dann zieht unser Charakter es vor, stupide gegen das Holz zu laufen. In stressigen Situationen kann das auch mal unser Todesurteil bedeuten. Und dann wären da noch die sammelbaren Gegenstände. Während der Missionen können wir nämlich so einiges an interessanten Dingen finden. Meistens sind das nur Materialien für unsere Basis, immer wieder finden wir aber auch neue Waffen oder andere nützliche Gegenstände wie Bandagen und Fallen. Diese Objekte befinden sich in Kisten, die sich hin und wieder hinter Türen befinden. Anstatt aber die Kiste zu öffnen, wird erst einmal wie wild die Tür auf- und zugemacht. Schlimm ist das nicht, da man im Normalfall beim Looten keinen Zeitdruck hat, aber halt nervig.

Noch nerviger ist das Inventarmenü. Wie in DayZ oder anderen Survivalspielen legen wir unsere Gegenstände in ein Raster, bei dem die verschiedenen Objekte unterschiedlich groß sind. Das Gewehr verbraucht beispielsweise vier Kästen, während das Schmerzmittel nur einen Kasten besetzt. Gegen das System an sich ist nichts einzuwenden, aber bei all dem Geloote sind wir schnell an dem Punkt angekommen, wo wir uns mehr im Inventar aufhalten als im eigentlichen Spiel. Bei welchem Charakter können wir


Manchmal stellt sich die KI schon selten dämlich an. Hier steht der Gegner schon fast auf uns und kann uns trotzdem nicht finden. Die gelben Ausrufezeichen über den Köpfen stehen nämlich nur dafür, dass wir gesucht werden.



„Nicht genug Platz" – Ja, das lasen wir nicht nur einmal … Das Inventarmenü ist nämlich sehr schnell voll.

für sind die Ladezeiten durch die mäßige Grafik kaum der Rede wert. Die Partisanen sprechen übrigens Englisch mit deutschen Untertiteln. Die deutschen Soldaten hingegen wurden sogar auf Deutsch synchronisiert, was ein weiterer Pluspunkt für die Atmosphäre ist.

Insgesamt ist Partisans 1941 trotz aller Kritikpunkte ein guter Vertreter seines Genres. Es glänzt mit einer faszinierenden Atmosphäre und knifflig-spaßigem Gameplay, bremst sich aber durch eine spannungsarme Story, die mäßige Grafik und immer wieder auftretende KI-Probleme selbst aus. Mit ein paar Patches seitens der Entwickler kann das Gröbste aber noch behoben werden – hoffen wir das Beste. ❑

das Obst noch unterbringen, wer hat noch Platz für Waffenöl und so weiter. Da wir manche Gegenstände auch stapeln können, ist das Inventarchaos perfekt. Einfach liegen lassen sollten wir die Materialien und Lebensmittel aber auch nicht, da diese wichtig für den Basisbau sind.

**My house in the middle of my forest**

Wenn wir eine erfolgreiche Mission hinter uns haben, versammeln sich alle unsere Partisanen in einer kleinen, ehemaligen Jagdhütte mitten im Wald. Jedenfalls ist sie am Anfang klein, mit der Zeit bauen wir unsere Basis nämlich aus. Bald haben wir ein kleines Lazarett, einen Hühnerstall, eine Werkstatt und andere nützliche Gebäude. Dafür brauchen wir natürlich Materialien, die wir wie erwähnt zum Teil aus den Missionen erhalten. Außerdem können wir Partisanen, die nicht mit uns losziehen, Aufgaben zuteilen, die sie eigenständig erledigen. Ein Lager der Nazis überfallen, Propaganda-Plakate in den Dörfern abreißen oder einfach mal eine Runde angeln – die Möglichkeiten sind vielfältig. Für diese Aufgaben erhalten wir Erfahrungspunkte, um unsere Partisanen aufzuleveln, gestärkte Moral, damit unsere Kollegen eine verbesserte Zielgenauigkeit im Kampf haben, Materialien zum Ausbau unserer Basis, Ausrüstung wie Waffen und Munition und Nahrung, damit unsere Truppe nicht verhungert. Wenn unsere Partisanen nicht genug zu essen bekommen, verringert sich nämlich ihre Zielgenauigkeit erheblich. Um die Moral muss man sich kaum Sorgen machen, die sinkt nicht so schnell. Niemand sollte aber ausführliche und komplizierte Management-Tätigkeiten erwarten. Der Basisausbau ist neben den Echtzeit-Missionen eine willkommene, fast schon entspannende Abwechslung, aber auch nicht mehr.

**Der Zweite Weltkrieg war dreckig, trist und … unscharf?**

Auf den ersten Blick schaut Partisans 1941 gar nicht mal so schlecht aus. Vielleicht ein bisschen arg braun und grau, aber das war sicherlich eine bewusste Entscheidung, um eine deprimierende Stimmung zu erschaffen. Das funktioniert auch gut, vor allem im Zusammenhang mit der wunderbaren Musik im Hintergrund. Besonders stimmig sind die melancholischen Gitarrenklänge in ruhigen Momenten. Die Atmosphäre kommt auf jeden Fall gut rüber, wir vermissten aber in technischer Hinsicht die Liebe zum Detail. Vor allem im Vergleich zum Konkurrenten Desperados 3 ist Partisans 1941 schon sehr trist. Hochauflösende Modelle und Texturen sind natürlich nicht wirklich wichtig in einem Strategiespiel, ein bisschen mehr Mühe hätten sich die Entwickler aber trotzdem geben können. Da-

## MEINE MEINUNG

*Alexander Bernhardt*



„Mit ein paar KI-Verbesserungen wäre Partisans 1941 'ne richtig runde Sache!"

Zwar kann Partisans 1941 nicht ganz mit den absoluten Genregrößen mithalten, ein schlechtes Spiel ist es deshalb aber noch lange nicht. In den meisten Aspekten steht das Weltkriegsspiel seinen Konkurrenten kaum nach. Wenn die Entwickler von Anger Games noch ein paar Patches rausbringen und die ein oder andere ärgerliche Kleinigkeit fixen, dann könnte das Taktikspiel richtig toll werden! Atmosphärisch ist es schon jetzt top und historisch über weite Strecken erstaunlich akkurat, wenn auch die Geschichte zu wünschen übrig lässt. Wer großer Echtzeit-Taktik-Fan ist, sollte hier auf jeden Fall mal einen Blick drauf werfen!

## PRO UND CONTRA

- ➕ Herausfordernde Schleichpassagen
- ➕ Spannende Kampfszenen
- ➕ Basenbau als nette Abwechslung
- ➕ Historisch sehr akkurat
- ➕ Viele verschiedene Spielfiguren mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- ➕ Atmosphärisch top
- ➕ Lange Spielzeit
- ➕ Kurze Ladezeiten
- ➖ Teils dumme KI
- ➖ Nerviges Inventarmenü
- ➖ Wenige Gegnertypen
- ➖ Story und Charaktere nicht sonderlich spannend
- ➖ Feuergefechte teils fast zu schwer
- ➖ Grafisch nur ausreichend






In unserer Basis geben wir unseren Partisanen verschiedene Aufgaben, um den Laden am Laufen zu halten.




**Genre:** Adventure
**Entwickler:** CrazyBunch
**Hersteller:** Assemble Entertainment
**Termin:** 23. Oktober 2020
**Preis:** ca. 35 Euro
**USK:** noch nicht geprüft

# Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice

**Von:** Paula Sprödefeld

Ist Larry Laffer nur ein alter Problem-Gigolo, der ausrangiert werden sollte, oder hat der drollige Tollpatsch eine strahlende Zukunft in der Südsee verdient?

Dem Vorzeige-Schwerenöter Larry Laffer ist einfach keine Verschnaufpause gegönnt. Nachdem er nach einer Zeitreise, die sich gewaschen hat, im politisch korrekten 2018 landete und dort endlich seine Traumfrau fand, hat er sie durch einen blöden Unfall wieder verloren. Aber das soll sich jetzt in Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice wieder ändern. Larry macht sich unter der heißen Sonne der Südsee auf die Suche nach seiner geliebten Faith und wird dabei zum Zentrum einer Prophezeiung und zu einem ungewollten Geheimagenten und soll auch noch legendäre Mysterien lüften.

Klingt ja nach einem ziemlich vollgepackten Spiel, das die Entwickler CrazyBunch da aus dem Ärmel geschüttelt haben. Und tatsächlich bietet das neueste Abenteuer von Larry mehr Spielzeit und auch eine größere Welt als der Vorgänger. Wet Dreams Dry Twice knüpft eigentlich direkt an den vorherigen Teil an, aber Vorkenntnisse müsst ihr nicht haben, um durchzusteigen. Zwar werden diejenigen, die den Vorgänger gespielt haben, einige Charaktere wiedererkennen und auch die Hintergründe wissen, warum Larry denn unbedingt seine Faith wiederhaben will, aber nötig ist das alles nicht.

### Ferien auf den Sex-Inseln

Besagte Faith ist irgendwo im Kalau'a-Archipel verschwunden und ihr müsst Larry dabei unterstützen, die Inseln abzuklappern und nach ihr Ausschau zu halten. Ihr startet zwar erst einmal in einem kleinen Areal, doch im Verlauf des Spiels eröffnen sich euch noch mehr Orte, die allesamt mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet und mit Anspielungen und seltsamen, sexualisierten Darstellungen vollgepackt sind.

Die Orte könnt ihr ab einem gewissen Punkt – wie auch schon im Vorgänger – per Schnellreisefunktion ansteuern. Das funktioniert diesmal aber nicht per Abwandlung der Taxi-App Uber. Ihr baut euch stattdessen ein Floß, um damit zwischen den Inselchen hin- und herzuschippern. Das könnt ihr direkt anwählen, oder aber über die Travel-App in eurem PiPhone, das euch erneut ein treuer Begleiter ist. Zwar ist die Timber-App verschwunden, da Larry ja jetzt



Larrys Zimmerchen ist vollgestopft mit Erinnerungen an den ersten Teil des Reboots.

Die Rätsel sind größtenteils spannend und witzig, doch vielen fehlt auch oft die Logik, woraufhin der Frustfaktor wächst.

seine große Liebe gefunden hat, dafür stehen euch andere nützliche Dinge zur Verfügung. So könnt ihr in der Tagebuch-App eure Aufgaben überprüfen, was eine große Hilfe ist. Denn in der größeren Welt von Wet Dreams Dry Twice habt ihr einige Quests zu erledigen, die teilweise spaßig sind und teilweise nur da, um das Spiel in die Länge zu ziehen. So findet ihr beispielsweise diverse Fetch-Quests und Teilaufgaben, für die ihr immer wieder hin- und herlaufen oder -fahren müsst, was auf Dauer ganz schön nerven kann.

**Neue Rätsel, alte Probleme**

Zusätzlich gibt's dann noch die Pi-App, mit der ihr von eurer elektronischen Begleiterin Infos einholen könnt, wenn ihr mal nicht weiterwisst. Auch das Inventar ist natürlich noch vorhanden und wurde umgestaltet, um einen besseren Überblick zu bieten. Gut so, sagen wir, denn ihr findet im neuen Larry-Abenteuer unglaublich viele Items, die zwar alle interessant und individuell gestaltet sind, euch aber auch ein wenig den Überblick verlieren lassen.

Diese Gegenstände kombiniert und verwendet ihr in klassischer Larry-Manier miteinander – sei es auch in noch so abstrusen Kombos. Die Rätsel, die ihr damit lösen müsst, ergeben zwar größtenteils Sinn (zumindest im Larry-Universum), aber es sind auch einige Kracher dabei, die entweder ewiges Hin und Her erfordern, oder euch komplett frustrieren, weil sie einfach völlig ohne jede Logik daherkommen. So versuchen die Entwickler offenbar, das Spiel auf seine etwa 15 bis 20 Stunden Spielzeit zu strecken, denn viele Botengänge sind unlogisch und auch unnötig.

**Hihi, er hat Penis gesagt!**

Wer die Larry-Spiele kennt, weiß, dass der Humor der Titel und des Protagonisten sehr grenzwertig und infantil daherkommen. Das ist eine Zeit lang zwar witzig und macht Spaß, aber je länger sich die Zweideutigkeiten und plumpen Anmachsprüche ziehen, desto klarer wird, dass der Titel mit nicht viel mehr aufwarten kann. Im Vorgänger wurde das besser gelöst durch die Hintergrundgeschichte, dass Larry durch eine Zeitreise ins 21. Jahrhundert katapultiert wurde und sich erstmal zurechtfinden musste. In Wet Dreams Dry Twice ist er aber schon eine Weile hier und seine Sprüche sind einfach nur noch abgestumpft und nervtötend.

Das wird auch durch die vielen Klischee-belasteten Charaktere untermalt, die ihr im Spiel trefft. Ein paar davon kennt ihr schon aus dem Vorgänger: Die Influencerin Becky, die meint, sie sei berechtigt, alles kostenlos zu bekommen, weil sie ein paar Instacrap-Fotos teilt; die Hippie-Queen Shauni, die von Luft und Liebe lebt und in anderen Sphären weilt; oder auch der männerfressende Kannibalesben-Stamm. All diese Figuren rufen vielleicht ein anfängliches Schmunzeln hervor, doch je länger die Witze ausgereizt werden, desto lahmer werden sie.

Aber auch die sonst in Spielen und Filmen sehr beliebten popkulturellen Anspielungen werden in Wet Dreams Dry Twice dermaßen erschöpft, dass nicht mal mehr ein müdes Lächeln übrig ist, wenn mal wieder eine vorkommt. So werden Trekkies als Idioten hingestellt, die jeden Mist glauben, der Wilson-Ball aus Cast Away wird zum traurigen Sex-Spielzeug und der neueste Bösewicht sieht aus wie eine Mischung aus Psy und Kim Jong Un. Haha, ja, lustig, aber irgendwann eben nicht mehr.



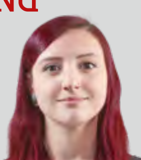
Alle Charaktere sind sehr klischeebehaftet und eigentlich nur Stereotypen.

**Möglichkeiten erschöpft**

Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice macht vieles richtig. Die gezeichneten Schauplätze sehen wirklich hübsch aus und es wurde wieder Detailverliebtheit bewiesen, mit vielen witzigen Bildern oder Gegenständen im Hintergrund. Auch die Rätsel machen zum großen Teil Spaß und haben den typischen, seltsamen Larry-Humor. Die Schnellreisefunktion ist wieder da, es gibt einige Neuerungen und deutliche Verbesserungen im Menü-Design. Doch das alles überlagert leider nicht, dass Larry mit seinem sexistischen Humor und den vielleicht witzig gemeinten, doch trotzdem rassistisch angehauchten Stereotypen, nicht mehr ganz zeitgemäß ist. Fans der Reihe können sich auf Larry freuen, auf ein etwas in die Länge gezogenes, aber trotzdem witziges neues Abenteuer. Wer Larry Laffer und seinen Macho-Sprüchen gegenüber immer schon abgeneigt war, der sollte sich auch weiterhin von dem Möchtegern-Gigolo fernhalten. ❑

## MEINE MEINUNG

*Paula Sprödefeld*



„Ein kurzer Spaß, bei dem ich oft ein Auge zudrücken musste"

Ich habe schon den Vorgänger getestet und für gar nicht mal so mies befunden! War er auch nicht, denn das Konzept der Zeitreise und dass Larry Laffer im politisch korrekten 2018 gelandet ist, waren spannend und neu. Leider ist in Wet Dreams Dry Twice dieser Sprung nicht so ganz gelungen. Denn obwohl ich meinen Spaß hatte und die neuen Schauplätze und abstrusen Rätsel und Geschichten zu würdigen weiß, war für mich nicht genug Neues dabei, nicht genug Fortschritt, der Larry in seiner persönlichen Entwicklung noch ein Stück näher an mich als Spieler heranbringt. Ich bin wahrscheinlich nicht die typische Zielgruppe, okay. Aber trotzdem sollte mir doch mehr geboten werden als Flachwitze und ein Haufen Klischees. Wie gesagt, WDDT hat mir Spaß gemacht, aber weiterempfehlen würde ich es wirklich nur den eingefleischten Larry-Fans.

## PRO UND CONTRA

- ⊞ Schnellreisefunktion
- ⊞ Viele und detaillierte neue Schauplätze
- ⊞ Interessante Story
- ⊞ Gute Vertonung
- ⊞ Neue Funktionen
- ⊞ Lange Spielzeit
- ⊞ Spannende Rätsel …,
- ⊟ … zum Teil aber unlogisch
- ⊟ Viel Hin- und Hergerenne
- ⊟ Langweilige Fetch-Quests
- ⊟ Krasse Stereotypen
- ⊟ Plumper, altbackener Humor
- ⊟ Kein Wiederspielwert
- ⊟ Teils störende Bugs



WERTUNG 6



Die Öko-Hipster-Weltretter-Frau macht Larry und seinem verschwenderischen Leben einen Strich durch die Rechnung.



# The Dungeon of Naheulbeuk: The Amulet of Chaos

**Genre:** Rollenspiel
**Entwickler:** Artefacts Studio
**Hersteller:** Dear Villagers
**Termin:** 17. September 2020
**Preis:** ca. 35 Euro
**USK:** nicht geprüft

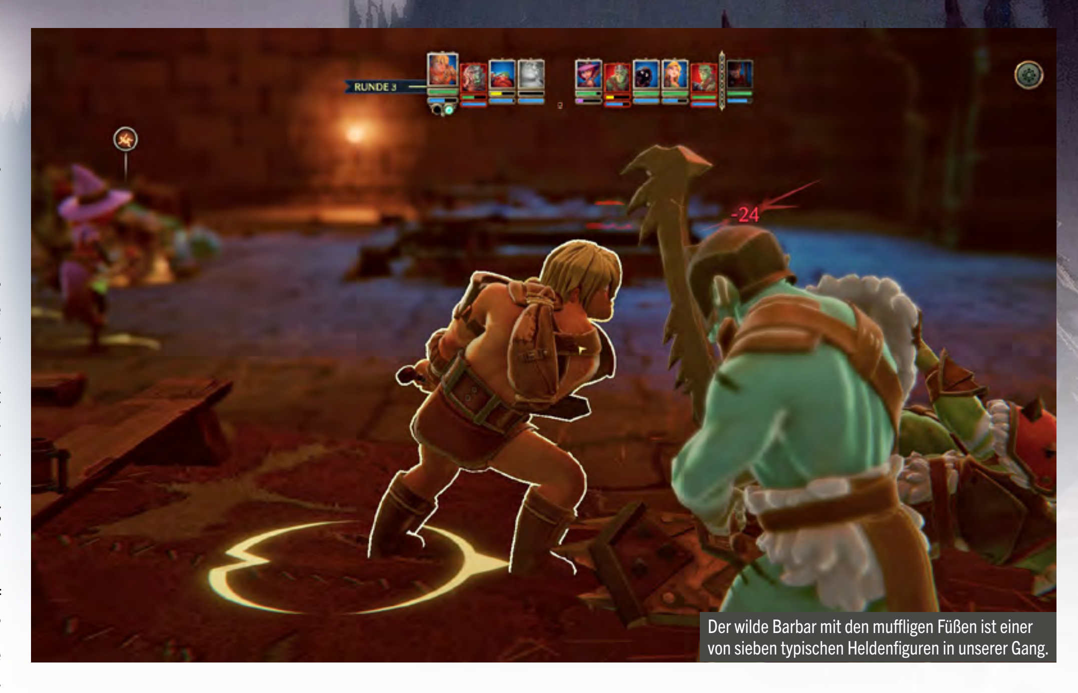
Mit diesem rundenbasierten Fantasy-Rollenspiel hat das französische Entwicklerstudio Artefacts eine irrwitzige Parodie auf D&D und Co. geschaffen.

**Von:** Judith Carl & Philipp Sattler

Hinter dem schier unaussprechlichen Titel The Dungeon of Naheulbeuk: The Amulet of Chaos verbirgt sich ein rundenbasiertes Fantasy-Rollenspiel, das mit jeder Menge Humor das Genre der Dungeoncrawler-RPGs ordentlich aufs Korn nimmt. Dungeons & Dragons, Tabletop-Spiele und Fantasy-Klassiker wie Der Herr der Ringe – alle bekommen hier mit frechen Sprüchen und überzeichneten Figuren ihr Fett weg. Wir haben uns das lustige Rollenspiel einmal genauer angesehen und verraten euch, ob es einen heroischen Treffer landet oder sich mit einem kritischen Fehlschlag selbst auf die Bretter schickt.

**Viel Kerker, wenig Drachen**

Das RPG beginnt wie jedes D&D-Abenteuer, bei dem der Spielleiter keine Lust hatte, sich eine richtige Vorgeschichte zu überlegen: Unsere Helden, wie sie klassischer kaum sein könnten, wurden von einem geheimnisvollen Auftraggeber mit einer abenteuerlichen Quest betraut. Sie sollen im Verlies von Naheulbeuk nach einer mächtigen Statuette suchen, deren Namen keiner so recht aussprechen kann. Der ist auch nicht so wichtig, unsere Helden brauchen nur einen guten Vorwand, um sich in den düsteren Kerker zu wagen. Schon ist die 0815-Heldengruppe mitten im Abenteuer und nimmt mit ihren überzeichneten Charakteren schamlos jedes Klischee einer Rollenspielrunde aufs Korn. Die ungleiche Gang besteht nämlich ganz klassisch aus einem selbstverliebten Ranger, einer naiven Elfe, einem goldgierigen Zwerg, einer cleveren Magierin, einem gefräßigen Oger und einem scheuen Dieb. So typisch unsere Truppe auch ist, das Verlies gestaltet sich hingegen ganz anders, als unsere Helden erwartet haben: Sie befinden sich nicht etwa auf der ersten Erkundungstour in unbekannten Gefilden, vielmehr herrscht in Naheulbeuk ein reger Durchgangsverkehr. Im Keller laufen nämlich allerhand finstere, lustige und seltsame Gestalten herum, die ihnen das Leben schwermachen. Und so lernen wir im Laufe der Quest jede Menge neuer Helden kennen. Neben den sieben Anfangscharakteren können wir im Verlauf des Spiels auch noch zusätzliche Figuren rekrutieren, die ebenfalls nur so vor RPG-Klischees strotzen: Einen schief singenden Barden, eine ruppige Paladina oder eine überhebliche Priesterin. Auch optisch sind die Figuren sehr liebevoll gestaltet: Immer wieder glänzt das Rollenspiel durch nette, kleine Details und Animationen. Jede Figur bewegt sich zum Beispiel absolut passend zu ihrem Charakter – vom breitbeinigen Barbaren bis hin zur hüpfenden Elfe. Vertont sind die Charaktere in Deutsch, Englisch oder Französisch mit entsprechend überzogenen Synchronstimmen. Die klingen zwar im ersten Moment ungewohnt und abstrus, passen aber zum verrückten Setting des Spiels. Die Elfe spricht zum Beispiel mit hoher, mädchenhafter Fistelstimme, während das niedliche Lispeln des Barden seine Figur noch liebenswerter macht. Die Untertitel der Dialoge passen aber manchmal noch nicht ganz auf das Gesagte, da merkt man die Übersetzungsschwächen leider ein wenig. So weit zu unserer Heldengruppe. Um nun das Verlies zu erkunden, steuern wir die seltsame Truppe entweder mit einer Point&Click-Mechanik oder bewegen uns mit der Tastatur – letztere hakt im Spiel aber leider immer wieder. Wenn man möchte, dass die Figuren auch wirklich dahinlaufen, wo man sie haben will, ist entweder die Maus oder ein Gamepad zu empfehlen. Während unsere Helden durchs Verlies wuseln, können wir sie in isometrischer Perspektive für besseren Überblick betrachten oder heranzoomen, um ganz genau sehen zu können, wie der Oger in der Nase bohrt. Zudem lässt sich auswählen, welche Figur von uns gesteuert vorweg laufen soll, während die Kameraden automatisch folgen. So bewegt sich unsere wackere Gruppe durch das Verlies, findet nützliche Gegenstände, auf die wir später noch genauer eingehen wollen und unterhält sich mit allerhand bizarren Figuren. So begegnen wir schon



Der wilde Barbar mit den muffligen Füßen ist einer von sieben typischen Heldenfiguren in unserer Gang.

früh im Spiel einem zwielichtigen Goblin, der sich selbst für einen TV-Moderator zu halten scheint. Er lässt unsere verdutzten Helden als Spielshow-Kandidaten das Unglücksrad drehen und schon nimmt das Schicksal seinen Lauf: Wir gewinnen ein merkwürdiges, magisches Amulett, das nichts als Chaos mit sich bringt. Die folgende Hauptstory rund um das kuriose Amulett stellt dabei aber lediglich den Rahmen, in dem wir uns mit Unmengen an lustigen Quests beschäftigen und von einer abgedrehten Situation in die nächste stolpern. Wo ist auf einmal unser Zwerg hin, er war doch gerade noch da? Warum gibt es eine Taverne mitten im Verlies? Und warum mieft es auf Ork-Klos immer so schrecklich? Fragen über Fragen, die unsere mutige Truppe nur gemeinsam beantworten kann. Begleitet wird die schräge Geschichte natürlich von einem klassischen Erzähler – oder auch einer Erzählerin. Die Wahl der Voice-Over-Stimme ist eine von vielen detailreichen Anpassungen, die wir zu Beginn für den optimalen Spielspaß machen können. In den Einstellungen lässt sich auch aus mehreren Schwierigkeitsgraden mit kreativen Bezeichnungen wählen – vom Märchen über den Tavernenspaziergang bis hin zum Alptraum-Modus. Und sogar hier sind die Beschreibungen witzig. Der happigste Modus ist zum Beispiel laut Spiel nur noch „für verrückte Masochisten" geeignet. Die Schwierigkeitsstufen entscheiden, wie hart die Kämpfe zu bewältigen sind, die natürlich in klassischer D&D-Manier das Herzstück des Rollenspiels bilden.

**Voll auf den Elf äh … die Zwölf**

In diesem Sinne: Auf in den Kampf mit fiesen Riesenratten oder heimtückischen Goblins! Sobald wir in eine Auseinandersetzung geraten – und die provozieren unsere undiplomatischen, übermütigen Charaktere ziemlich oft – können wir zuerst unsere Figuren am Rand des Schlachtfeldes nach Belieben platzieren. So schicken wir zum Beispiel Nahkämpfer nach vorne und unsere Helden, die über große Reichweite verfügen, platzieren wir in den hinteren Reihen. Erst danach starten wir in den eigentlichen Kampf. Dieser läuft in Runden ab, in denen die Figuren eine gewisse Anzahl an Schritten machen oder Aktionen durchführen können. Zu den Aktionen zählt ein passiver Verteidigungsmodus, eine Vielzahl an Sonderfertigkeiten sowie verschiedene Angriffe im Nah- oder Fernkampf. Ganz klassischer rundenbasierter Kampf eben. Ein einfacher Klick auf das Angriffssymbol reicht allerdings nicht, um den Gegner in Stücke zu hauen. Wie bei Dungeons & Dragons muss uns eine Attacke erst einmal gelingen, denn dabei kann einiges in die Hose gehen. Manchmal saust ein Pfeil einfach nur daneben, das ist dann ärgerlich, aber nicht weiter schlimm. Mit etwas Pech kriegen aber auch mal unsere Kameraden einen Pfeil ins Knie oder wir treffen bei einem kritischen Fehlschlag sogar uns selbst. Solche kleinen Blamagen wirken im Spiel etwas zufällig, was aber auch genau so gewollt ist. Dieser kleine Glücksfaktor gibt uns erst das altbekannte Gefühl, als würde der Dungeonmaster im

Hinter Kisten oder Säulen sind unsere Helden leicht geschützt und können weniger leicht getroffen werden.

Einige unserer Charaktere scheinen sich dessen bewusst zu sein, dass sie sich in einem Spiel befinden. Zumindest jammern sie über die Vergabe ihrer Skillpunkte.

Hintergrund die Würfel rollen lassen. Manchmal hat man eben einfach Pech gehabt und die heroisch geschwungene Axt landet im eigenen Gesicht. Das fügt sich wunderbar in den Chaosfaktor dieses Spiels ein – was schiefgehen kann, geht auch schief. Passend dazu erhalten wir armen Teufel ab einer bestimmten Stelle im Spiel den Segen der Dämonin Randomia: Wann immer wir in der Schlacht Mist bauen und einen kritischen Patzer verursachen, füllt sich eine Anzeige im Kampfmenü. Wenn wir dort genug Punkte gesammelt haben, können wir mächtige Effekte freisetzen, mit deren Hilfe wir so manche Schlacht doch noch gewinnen können. Danach müssen wir die Anzeige aber erst wieder mühsam mit allerlei ungeschickten Aktionen auffüllen – solche Patzer passieren im Kampf aber ohnehin von ganz alleine.

**Auch Zwerge fangen mal klein an**

Das klingt alles so, als wären wir dem Schicksal ganz und gar ausgeliefert, so ist es jedoch nicht. Vielmehr gibt es jede Menge Möglichkeiten, um unsere Siegchancen zu verbessern. Eine beliebte Taktik ist es beispielsweise, die Umgebung zum eigenen Vorteil zu nutzen: Befinden sich auf dem Schlachtfeld zum Beispiel Fässer mit einem Totenkopfsymbol, setzt ein gezielter Schuss darauf Gift im direkten Umkreis frei. Doch Vorsicht: Unsere eigenen Helden sind davor auch nicht gefeit. Um einen Sieg davon zu tragen, sollten wir außerdem darauf achten, wie hoch

Vor einem Kampf dürfen wir zuerst unsere Helden um das Schlachtfeld drapieren, wie wir es taktisch für sinnvoll halten.

die Trefferwahrscheinlichkeit ist. Die wird uns in Prozent angezeigt, wenn wir mit der Maus über den entsprechenden Gegner fahren. Ist die Chance auf einen Erfolg gleich null, sind wir auch ein bisschen selbst schuld, wenn wir es trotzdem versuchen und dann kläglich versagen. Die Trefferwahrscheinlichkeiten können wir im Laufe des Spiels zudem erhöhen. Unsere Helden sind auf ihrer noblen Quest nämlich ständig im Training und ihre Fähigkeiten lassen sich stetig verbessern. Mit jeder geschlagenen Schlacht erhalten sie Punkte und steigen dadurch Stufe für Stufe auf. Mit jedem neuen Level können wir ihre Eigenschaften verbessern und uns so geschickter durch das Schlachtfeld prügeln. Zudem erlernen unsere Helden bei jedem Aufstieg neue Sonderfertigkeiten, die als Aktionen im Kampf eingesetzt werden können. Die Zauberin kann zum Beispiel ihre Gegner mit einer magischen Backpfeife wegklatschen, während der Oger seine Feinde mit einem gezielten Rülpser vernebelt. Das Steigerungssystem ist einerseits ausgereift genug, um den Ehrgeiz beim Spielen zu wecken, aber andererseits auch so übersichtlich, dass man nicht von zu vielen Möglichkeiten verwirrt ist. Außerdem passen die teils schrägen Fähigkeiten wiederum zu unseren Charakteren, wie die Barbarenfaust aufs Auge.

**Mein Schatz!**

Doch auch praktische Ausrüstungsgegenstände helfen dabei, unsere Helden zu verbessern. Und was wäre ein Verlies ohne coolen Loot? Jede Figur lässt sich mit unterschiedlichen, verrückten Accessoires ausstaffieren: vom lässigen Schweißband für den Ranger bis hin zum Lederlendenschurz für den Barbaren. Auch hier wurde viel Liebe fürs Detail in die Animationen gesteckt: Setzen wir zum Beispiel dem verfressenen Oger das Küchensieb auf den Kopf, hängen ihm sogar einzelne Nudeln ins von Soße verschmierte Gesicht. Damit sie auch so richtig zu unseren Charakteren passen, sind die meisten Waffen oder Kleidungsstücke auf bestimmte Figuren zugeschnitten. Die clevere Magierin würde sich beispielsweise wohl kaum einen Blecheimer auf den Kopf setzen, der Oger hingegen schon. Neben Accessoires gibt es aber auch Verbrauchsgegenstände wie Lebensmittel oder Tränke. Die können wir unseren Helden entweder gleich einflößen oder in einen Slot an ihrem Gürtel ziehen. Dadurch können sie im Kampfgetümmel unter anderem Heiltränke oder Hähnchenkeulen herunterschlucken, um sich zu stärken, aber auch mal einen praktischen Molotowcocktail auf die Feinde werfen. Auch hier ist also Taktik gefragt: Wir entscheiden bereits vor einem Kampf, was unsere Helden für den Ernstfall am Gürtel tragen sollen. Der Loot aus dem finsteren Kerker ist nicht nur praktisch, sondern oft auch ziemlich schräg. Dass wir zum Beispiel Hühner in den Kampf schmeißen können, die alles und jeden auf dem Schlachtfeld angreifen, trägt perfekt zum lustigen Chaos bei. Die humorvollen Namen und Beschreibungen der Gegenstände setzen dem Ganzen dabei die Krone auf. Absurde Waffen wie „Echtes Schwertfisch-Schwert zum Halbieren“ oder „Der peinliche große Hammer“ erinnern an lustige Gegenstände aus dem Parodie-Kartenspiel Munchkin. Der schräge Witz des Spiels schlägt sich also gekonnt auf die Ausrüstungsgegenstände nieder.

**Geht ein Zwerg an einer Taverne vorbei**

Viel vom Humor des Spiels in Naheulbeuk funktioniert darüber, dass die Figuren selbst merken, dass sie in einem Spiel sind. So beklagt der Dieb beispielsweise lauthals, dass er leider keine Fertigkeitspunkte fürs Schlösserknacken ausgegeben hat. Auch werden immer wieder Erwartungen an ein Fantasy-Abenteuer ad absurdum geführt. Alleine schon, dass der erwartete Dungeon Naheulbeuk sich eher als Touristenattraktion herausstellt. Ansonsten fliegen uns jede Menge freche Dialoge und Streitereien zwischen den Figuren um die Ohren, die alle Klischees der Charaktere schonungslos ausschlachten. Das funktioniert mal mehr, mal weniger gut. Die Sprüche der Figuren treffen nämlich nicht immer ins Schwarze. Wie die Pfeile unserer Elfe schießen die Pointen manchmal über das Ziel hinaus, und oftmals hat man das Gefühl, dass die Dialoge wegen der Übersetzung ein wenig an Witz eingebüßt haben. Das schräge, chaotische Setting von Naheulbeuk ist dennoch extrem gelungen. Das Kerkerabenteuer reißt uns mit seinen vielen kleinen Details richtig mit, obwohl oder gerade weil es sich traut, einfach mal schamlos unsinnig und extrem albern zu sein. Zusammen mit den treffsicheren Parodieelementen und den coolen Taktikkämpfen ist das Spiel ein köstlicher Rundumschlag mit der Orkaxt gegen die gesamte Bandbreite der Nerdkultur. ❑



Die Leiste über den Köpfen der Gegner zeigt uns deren Lebenspunktte und die Trefferwahrscheinlichkeit an.

## MEINE MEINUNG

*Judith Carl*



„Fühlt sich so witzig und nostalgisch an wie eine D&D-Nacht mit den Kumpels“

Das war erfrischend! Obwohl oder gerade, weil es so hemmungslos dämlich und hoffnungslos absurd ist, macht dieses Spiel einfach richtig gute Laune. Man kann das Hirn abschalten und einfach eine Runde Spaß in einer verrückten, abwechslungsreichen Welt haben. Ich muss zugeben: Ich konnte schon am Anfang des Spiels immer wieder über die Flachwitze schmunzeln. Vor allem, weil ich selbst begeisterte Pen&Paper-Spielerin bin. Da schwelgt man automatisch in Erinnerungen an die durchgezockten Rollenspielnächte von damals. In Sachen Steuerung ist das Spiel kein absoluter Volltreffer: Gerade mit der Tastatur lassen sich die Figuren nicht gut kontrollieren, was ein Problem ist, wenn man, wie ich, nicht gerne die Maus verwendet. Da hat sich das Chaos von Naheulbeuk wohl auch auf die Spielmechanik niedergeschlagen. Die Kämpfe machen allerdings extrem Spaß: Man kann wirklich viel taktieren und jedes Mal eine andere Strategie in der Schlacht anwenden. Jeder Sieg ist extrem befriedigend und bringt wieder lustige Ausrüstungsgegenstände mit sich, bei denen selbst die Beschreibungstexte Spaß machen. Alles in allem: Eine sehr unterhaltsame Heldenreise mit ein, zwei mechanischen Mankos, die aber den Spielspaß nicht zerstören. Besonders für die Leistung eines kleinen Indie-Studios ist das Ergebnis richtig cool und witzig.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr detailverliebte Animationen
- ➕ Putzige Charaktere
- ➕ Spannende taktische Kämpfe
- ➕ Tolle Anspielungen auf die Nerdkultur
- ➕ Schräge, witzige Sprüche
- ➕ Viele Einstellungsmöglichkeiten
- ➕ Durchdachter Skilltree
- ➕ Jede Menge cooler Loot
- ➕ Sprachausgabe auf Deutsch, Englisch und Französisch
- ➖ WASD-Steuerung teils ungelenk
- ➖ Nicht jeder Dialog ist ein kritischer Erfolg
- ➖ Ziemlich albern, aber mit Absicht!
- ➖ Übersetzungen fehlen noch hier und da





**Genre:** Survival
**Entwickler:** Team 17
**Hersteller:** Team 17
**Termin:** 09. Oktober 2020
**Preis:** ca. 25 Euro
**USK:** nicht geprüft

# The **Survivalists**

Das Entwicklerstudio Team 17 entführt uns mit The Survivalists auf eine menschenleere Inselgruppe mit einem ganzen Gefolge an hilfreichen Affen. Beim fehlenden Spielspaß können die Primaten aber nicht helfen.

**Von:** Alexander Bernhardt & Lukas Schmid

Mensch, was war The Escapists für ein tolles Spiel! Ein spannendes Setting, gepaart mit einer tollen Retro-Optik, da hat es jede Menge Spaß gemacht, aus dem Knast auszubrechen! Der zweite Teil konnte da vor allem wegen vieler Bugs zum Start nicht ganz mithalten. Jetzt ist mit The Survivalists ein weiteres Spiel aus dem Escapists-Universum erschienen. Diesmal wollen wir aber nicht aus dem Knast, sondern von einer einsamen Insel entkommen. Leider wird das Survival-Spiel aber von haarsträubenden Steuerungsschwierigkeiten geplagt.

### Cast Away ohne Volleyball

Fast schon klischeehaft für ein Survivalspiel kentert unser Schiff am Anfang des Spiels, woraufhin wir an eine scheinbar verlassene Insel gespült werden. Schnell stellt sich heraus, dass dieser Ort aber nicht nur von wilden Tieren, sondern außerdem von noch wilderen Ork-ähnlichen Geschöpfen bewohnt wird. Um nicht direkt abzukratzen, bauen wir uns eine sichere Basis, craften allerlei nützlichen Schnickschnack und gehen immer wieder auf Entdeckungstour, um neue Materialien zu finden. Das ist natürlich eine Menge Arbeit, weshalb wir bei den Entdeckungsreisen auf einige hilfsbereite Affen treffen. Diese nützlichen Primaten können uns bei so ziemlich jeder Aufgabe helfen, solange sie das richtige Werkzeug in der Hand haben, sei es Bäume fällen, Erz abbauen, kochen oder kämpfen. Unsere Artverwandten haben so einiges auf dem Kasten. Leider ist die Umsetzung dieser spannenden Gameplaymechanik aber so katastrophal, dass das System mehr frustriert denn nützt.

### Was für ein Affentheater

Die Probleme mit der Mechanik rund um die Affen beginnt schon bei der Auswahl des gewünschten Helferleins: Mit einem Knopfdruck können wir nämlich alle in der Nähe befindlichen Affen zu uns rufen, die sich dann im Kreis um uns herum aufstellen. Damit ein Affe einen Auftrag ausführen kann, müssen wir ihm die Aufgabe erst vorführen. Wir schmeißen ihm eine Banane zu und schon beobachtet der gewünschte Primat unsere Handlungen, um sie dann nachzuahmen. Dummerweise ist es nicht immer nur der gewünschte Primat, der lernt, sondern es schließen sich gerne auch mal ein oder zwei Affen mehr an. Denn wenn wir auf einen Affen klicken, werden meistens mehrere auf einmal ausgewählt. Eine gute Rollenverteilung ist daher unheimlich schwer umzusetzen.

### Primitive Primaten

Es ist auch nervig, dass man den Primaten dieselben Aufgaben immer wieder erneut vorführen muss, wenn sie mal kurz etwas anderes machten. Offenbar sind die Affen dümmer als Hunde, denen man mit genügend Konditionierung „Sitz" und „Platz" bebringen kann und sie verstehen, was man von ihnen will. Wieso kann man einem Affen nicht nach einer gewissen Zeit einfach „Koch" und „Kämpfe" sagen? Cool jedoch ist, dass sich unsere Begleiter in den Aufgabebereichen verbessern, in denen sie arbeiten. Einen Affen zu spezialisieren, würde also Sinn ergeben. Da wir aber das Aussehen unserer haarigen Freunden nicht ändern können, ist es bei spätestens zehn Primaten kaum noch möglich, den Überblick zu behalten. Eine Menüoption für kosmetische Anpassungen bei den Fellknäueln existiert zwar, zum Testzeitpunkt allerdings funktionierte sie schlicht und ergreifend noch nicht. Und ganz nebenbei: Wieso können Affen leveln, aber unser eigener Charakter kann das nicht?

### Inventar? Welches Inventar?

Aber auch ohne unsere Artverwandten kann das Spiel einen ganz schön ärgern. Beispielsweise verfügt unser Charakter über kein Inventarmenü. Die Minecraft-typische Schnellzugriff-Funktion am unteren


Das Craften verschiedener Gegenstände motiviert leider nicht sehr lange.


So schön das Spiel auch ist, so anstrengend ist leider auch die Steuerung.

Bildschirmrand ist unsere einzige Möglichkeit, auf Gegenstände zuzugreifen. Bei nur zehn freien Slots ist jedoch kaum Platz da, um wirklich viel aufzusammeln. Mit Blick auf die Gegenstände, die wir fast immer dabei haben sollten (Waffe, Holzaxt, Spitzhacke, Hammer, Essen), ist unser verfügbarer Platz zudem schon zur Hälfte ausgeschöpft. Einen Rucksack können wir übrigens nicht craften, dafür können wir aber einen Affen beauftragen, eine Truhe für uns umherzuschleppen. Sobald wir angegriffen werden, lässt der Primat die Kiste aber fallen. Wenn wir das zu spät bemerken und weiterlaufen – und das kommt vor –, müssen wir uns erst einmal wieder auf die Suche nach unserem Hab und Gut begeben. Ihr merkt schon, das ist alles unheimlich umständlich gelöst worden.

Die Affen selbst können übrigens nur einen einzigen Gegenstand in der Hand halten. Schnell geht der Aufgabenwechsel etwa vom Kochen zum Holzhacken also nicht vonstatten, da wir unserem haarigen Verbündeten stets erst das richtige Werkzeug geben müssen. Außerdem können Äxte, Schwerter usw. mit der Zeit kaputtgehen. In einem Survival-Spiel, bei dem wir uns nur um uns selbst kümmern müssen, ist das ja eine ganz nette Mechanik, aber mit über zehn Affen im Schlepptau ist sie einfach nur nervig.

Nicht viel angenehmer ist das Aufsammeln von Materialien. Wenn wir nämlich beispielsweise eine Palme fällen, teilt sich der Baum in unterschiedliche Gegenstände wie Palmenblätter, Holz und Kokosnüsse auf. Da liegen dann also durchschnittlich fünf bis zehn einzelne Materialien, die wir umständlich mit einem Tastendruck pro Gegenstand aufheben müssen. Fällen wir also mal fünf Bäume hintereinander, dann müssen wir um die 30 Mal die entsprechende Taste spammen. Besonders ärgerlich wird es, wenn einer der Affen im Weg steht. Da kann es schnell passieren, dass man mit dem Affen Gegenstände tauscht, anstatt die auf dem Boden befindlichen Materialien aufzusammeln, da dieser Befehl mit derselben Taste ausgeführt wird. Das merkt man aber nicht immer sofort und irgendwann fragt man sich, wo denn Axt, Spitzhacke und Co. geblieben ist. Dann muss man jeden Affen durchsuchen, um herauszufinden, wer unsere Gegenstände stibitzt hat.

**Fragen über Fragen**

Und hier hört der Ärger noch nicht auf. Entwickler Team 17 hat noch einige andere fragwürdige Gameplayentscheidungen getroffen, die mal mehr, mal weniger schwerwiegend sind. Nicht nur einmal haben wir uns gefragt: Wieso? Wieso ist unser Menü am unteren Bildschirmrand nicht wie in anderen Genre-Vertretern nummeriert? So ist der Schnellzugriff über die Zahlen an der Tastatur kaum nützlich, weil wir entweder raten oder zählen müssen, auf welchem Slot welches Item liegt. Wieso müssen wir noch einmal extra eine Taste drücken, um nach dem Schlafen aus dem Bett zu steigen, obwohl wir nichts anderes im Bett tun können? Wieso können wir Affen nicht beauftragen, unsere Basis vor Orks zu beschützen, während wir weg sind? Es kommt vor, dass man auf einer anderen als der Heimatinsel unterwegs ist, sobald die Nacht hereinbricht. Wird die Basis dann überfallen, werden unsere wehrlosen Affen widerstandslos niedergeschlagen.

Wenn wir schon dabei sind: Wieso verteidigen sich unsere Affen erst, wenn wir ihnen zeigen, wie man kämpft? Zur Erinnerung: Sind sie gerade aktiv mit einer anderen Aufgabe beschäftigt, wechseln sie nicht automatisch in den Kampf-Modus. Bis wir beim Angriff eines Gegners die Primaten ausgewählt und ihnen gesagt haben, sie sollen uns nachmachen, haben wir schon mindestens einen Treffer kassiert. Und wieso laufen die Affen immer wieder ins offene Meer, wenn sie nichts zu tun haben? So müssen wir die haarigen Nervensägen dann immer wieder neu aufsammeln. Es ist wirklich kaum zu glauben, dass die (Mit-) Entwickler von so tollen Spielen wie Overcooked 2, The Escapists 2 oder den Worms-Spielen ein so undurchdachtes und unfertiges Game auf den Markt bringen.

Trotz all dieser ungeplanten Schwierigkeiten ist The Survivalists übrigens sehr einfach. Die Kämpfe sind mit genügend Affen im Schlepptau ein Klacks und die Survival-Elemente sind extrem überschaubar. Wir müssen uns einzig um unseren Hunger kümmern, nicht einmal trinken müssen wir.

**Stuhlprobleme**

Unfertig wirkt The Survivalists nicht nur aufgrund der gerade angesprochenen Gameplayprobleme, sondern auch wegen der spärlichen Inhalte. Auch wenn die vielen verschiedenen Craftingbäume nach einer Menge Möglichkeiten aussehen, sind diese doch recht schnell ausgeschöpft. Viele der herstellbaren Gegenstände sind sich außerdem sehr ähnlich, so kann man



Mit der Zeit nehmen wir immer mehr Affen unter unsere Fittiche, verlieren aber dadurch schnell den Überblick.



Das Erkunden mit unserem Floß lässt fast schon etwas Spielspaß aufkommen.

einen Stuhl zum Beispiel mit drei verschiedenen Materialien herstellen. Übrigens hat es keinerlei spielerischen Nutzen, sich hinzusetzen, was die Frage aufwirft, wieso man gewisse Objekte überhaupt herstellen soll. Nach wenigen Stunden hat man aber ohnehin alle herstellbaren Gegenstände freigeschaltet, nicht einmal das bloße Sammeln motiviert also lange.

Ein weiteres genretypisches Element ist das Erkunden der Welt, was im Vergleich mit dem Crafting deutlich mehr motiviert. Im Laufe des Spiels bauen wir uns ein Floß, um andere Inseln neben unserer eigenen zu erkunden. Dank der schicken Retro-Optik und dem angenehmen Soundtrack kommt sogar ein bisschen Spielspaß auf. Da die Welt prozedural generiert wird, ist der Wiederspielwert hier auch relativ hoch. Entdeckungsreisen machen vor allem aufgrund der unterschiedlichen Vegetationszonen Spaß. Heißere Gebiete geben uns Feuerschaden und Sümpfe können uns vergiften. Außerdem finden wir hin und wieder kleine Höhlen oder Dungeons voller Schätze, die von Fledermäusen, Orks und lebendigen Skeletten beschützt werden. Diese Dungeons beschränken sich meistens jedoch auf ein paar wenige Räume, die innerhalb von Minuten erkundet werden können. Die Schätze sind meistens auch nur ganz nett, aber selten etwas Besonderes. Eine willkommene Abwechslung sind die Dungeons aber trotzdem.

**Dungeons and no Dragons**

Neben den kleinen Dungeons gibt es außerdem fünf große unterirdische Labyrinthe, die Teil der Handlung des Abenteuers sind. Neben einer Menge Gegnern und ein paar Schätzen beinhalten diese auch jeweils einen besonderen Gegenstand, der uns bei unserer Flucht von der verlassenen Inselgruppe helfen soll. Wenn alle fünf Gegenstände gesammelt wurden, hat man das Spiel sozusagen durchgespielt. Um aber überhaupt in diese Labyrinthe zu gelangen, müssen erst fünf Schlüssel bei einem mysteriösen Händler gekauft werden. Für 5.000 Münzen, was im Kontext des Abenteuers eine richtig, richtig große Summe ist, erhalten wir einen der fünf Schlüssel. Spätestens nach dem zweiten Labyrinth spielen wir nur noch, um Geld zu sammeln, weil wir alle anderen Dinge im Spiel schon gesehen und erlebt haben.

The Survivalists kann man auch mit bis zu drei Freunden online spielen. Dann verschlägt es uns mit maximal fünf unserer Affen in die Welt des Hosts, wo wir dann gemeinsam überleben müssen. Spielerisch fügt der Koop-Modus dem Gameplay keine neuen Facetten hinzu, aber gemeinsam mit ein paar Freunden ist das Erkunden natürlich gleich viel unterhaltsamer. Die unzähligen Probleme bleiben aber logischerweise trotzdem erhalten.

All die angesprochenen Probleme wären bei einem Spiel mit Early-Access-Status verzeihbar, das ist bei The Survivalists aber nicht der Fall. Es wurden aber schon einige Inhalte und Updates angekündigt, die das Spiel in den kommenden Monaten besser machen sollen – mal sehen, ob das reicht, um die gröbsten Fehler auszubügeln. Es gibt auf jeden Fall viel, viel bessere Genre-Konkurrenten auf dem Markt. ❑

## MEINE MEINUNG

*Alexander Bernhardt*



„Mich laust der Affe, so viel vergeudetes Potenzial!"

Man könnte verrückt werden: The Survivalists verfügt mit den Affen über eine wirklich spannende Gameplaymechanik, setzt all sein Potenzial aber sang- und klanglos mit dem Gesicht voraus in den Sand; und zwar so sehr, dass es schon wehtut. Dabei verfügt es über das Fundament für ein tolles Spiel! Die putzige Optik, der entspannte Soundtrack und die prozedural erschaffene Welt, die zum Erkunden einlädt, hätten für ein tolles Spielerlebnis sorgen können. Leider sind die Inhalte und damit einhergehend die Langzeitmotivation sehr begrenzt und die unzähligen Frustmomente lassen mich einfach nur den Kopf schütteln. Da hilft auch kein Koop-Modus, um über diese Probleme hinwegsehen zu können. Ob diese riesige Baustelle trotz der versprochenen neuen Inhalte jemals einen annehmbaren Zustand erreichen wird, bleibt zu bezweifeln.

## PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderschöne Retro-Optik
- ➕ Netter Soundtrack
- ➕ Prozedural generierte Spielwelt lädt zum Erkunden ein
- ➕ Koop-Modus funktioniert einfach und schnell
- ➕ Affen trainieren ist eine tolle Idee …,
- ➖ … die aber mehr nervt als hilft
- ➖ Affen merken sich Gelerntes nicht
- ➖ Inventar kaum existent
- ➖ Steuerung zum Haareraufen
- ➖ Fragwürdige Gameplaymechaniken
- ➖ In keinster Weise herausfordernd
- ➖ Sehr wenig Inhalt
- ➖ Zum „Durchspielen" viel Grind nötig






Die Dungeons sind zwar selten eine Herausforderung, bieten aber etwas Abwechslung.

Zusammen überlebt es sich angenehmer … aber immer noch nicht gut.

# Okunoka Madness

**Genre:** Jump & Run
**Entwickler:** Caracal Games
**Hersteller:** Ignition Publishing
**Termin:** 8. September 2020
**Preis:** ca. 15 Euro
**USK:** ab 6 Jahren

Nichts für schwache Nerven: Okunoka Madness erfordert extreme Geschicklichkeit und Präzision, häufiges Scheitern ist also vorprogrammiert. **Von:** Stefanie Hartwich

In den letzten Tagen wurde in der Redaktion ganz schön viel geflucht. Und nein, das lag nicht an den lieben Kollegen Chris und David, die gemeinsam den Multiplayer von FIFA 21 getestet haben und ihre Teamfähigkeit, nun ja, „erfolgreich" unter Beweis stellen konnten. Vielmehr lag es an dem kleinen, putzig aussehendem Indie-Plattformer-Game Okunoka Madness, der uns fast zur Weißglut getrieben hat. Denn das Spiel ist alles andere als einfach.

**Ausgelagerte Handlung**

Fangen wir erstmal mit der leichten Kost an. Storytechnisch bleibt zunächst unklar, was eigentlich der Grund für die Spring- und Rennlust unseres kleinen blauen Charakters ist. Wir sehen am Anfang ein Tintenfisch-ähnliches und mehrere Elefanten-artige Wesen. Die Musik baut eine gefährliche Atmosphäre auf, bis wir irgendwann unseren blauen Freund schlafend in seinem Nest entdeckt. Was das alles zu bedeuten hat, wird uns im Spiel nicht erklärt. Erst nach weiterer Recherche auf der Webseite des Publisher wird klar, dass unser Hauptcharakter KA heißt. Dieser will die sogenannte Seelenwelt vor dem bösen Os retten. Die Story ist zwar nicht so wichtig, es ist dennoch schade, dass man ohne Internet-Recherche nicht versteht, was in der Welt, in der Okunoka Madness spielt, passiert.

**Gelungene Steuerung**

Das Spiel ist in drei unterschiedliche Modi aufgeteilt. In der Story müssen wir vier Welten mit jeweils 20 Levels meistern. Im Modus „Wahnsinn" sind noch schwierigere Levels als in der Story vorzufinden. Im Zeitangriffsmodus können wir die bisher freigeschalteten Welten durchspielen und versuchen, so schnell wie möglich durch die Levels zu jagen. Der Plattformer ist süß und bunt gestaltet, das soll aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich um ein extrem schwieriges Spiel handelt.



Die Welten und Levels sind abwechslungsreich. Hier müssen wir aus Feuer Stein werden lassen, um nach oben zu kommen.

Die ersten Levels des Story-Modus sind dazu da, um uns mit der Steuerung vertraut zu machen. Diese geht auch leicht von der Hand. KA kann rennen, springen (was für eine Überraschung in einem Plattformer!) und an bestimmten Stellen die Aggregatszustände von Wasser, Feuer und Blitzen ändern. Diese Technik brauchen wir auch, um im Spiel weiterzukommen. An einigen Stellen müssen diese Fähigkeiten in präziser Reihenfolge eingesetzt werden, da sie nicht parallel genutzt werden können. Das führt schnell zur kompletten Überforderung, da mehrere Tasten gleichzeitig betätigt oder im perfekten Moment gedrückt werden müssen. Das Spiel verzeiht dabei so gut wie keine Fehler, es gibt nur wenig Puffer zum Korrigieren. Die Kameraführung lässt an einigen Stellen zu wünschen übrig. Wir sehen selten, wo das Ende der Stage ist. Dafür kann man die Kameraposition etwas verändern, hilfreich bei allen Levels ist das aber nicht. Viel zu häufig müssen wir ins Ungewisse springen, um herauszufinden, ob das der richtige Weg ist. Sollten wir sterben, spawnen wir immer am Anfang des Levels. Wir dürfen die Welten so oft wiederholen, wie wir möchten (oder die Geduld es zulässt). Einen Level beenden wir immer durch das Einsammeln von schwarz gefärbten Seelen, die vermutlich durch Os ihre normale, gelbe Farbe verloren haben. Wir fressen die Seelen und jagen sie durch unseren Verdau-


Wer zur Hölle hat sich denn das ausgedacht? Oft müssen wir die Fähigkeiten geschickt einsetzen, um an das Ziel zu kommen.

ungstrakt, wodurch sie wieder ihre natürliche Farbgebung erhalten. Der letzte Level einer jeden Welt beinhaltet den Bosskampf, der in drei von vier Fällen ziemlich anspruchsvoll ist. Sterben wir, müssen wir auch hier von vorne starten, was oft frustrierend ist. Einige Bosskämpfe sind auch extrem unfair. So greift uns in der Wüstenwelt der Full Metal Jack an. Wir müssen so schnell wie möglich nach oben klettern. Der Gegner befindet sich im Vordergrund und nimmt uns an einigen Stellen einfach die Sicht auf die Stage. Dafür dürfen wir aber beim nächsten Boss Buster Bros. einen vermutlich von den Machern nicht so geplanten Trick ausnutzen, der den Bosskampf total vereinfacht. Wir stellen uns einfach so weit wie möglich an den Rand und lassen die im Level vorhandenen Laserstrahlen ihr Werk vollbringen.

Um ein Level zu beenden, müssen wir die schwarzen Seelen einsammeln und ihnen wieder ihre natürliche Farbgebung zurückgeben.

**Stresslevel über 9000**

Die Levels absolvieren wir meist in kürzester Zeit, wir brauchen selten länger als 30 Sekunden, um eine Stage abzuschließen – selbstverständlich nur, wenn wir sie nicht wiederholen müssen, was wie erwähnt nicht selten vorkommt. Eine klassische Schwierigkeitskurve gibt es nicht, richtig harte Nüsse wechseln sich ab mit Abschnitten, die ohne größere Probleme absolviert werden können. Wie man im vorherigen Absatz schon herauslesen konnte, ist das Spiel nichts für schwache Nerven. Okunoka Madness ist ein Hardcore-Plattformer ähnlich wie Celeste. Schafft man es aber nach 176 Versuchen, endlich den Turm in der Wüste zu meistern, freut man sich wie ein Kind darüber – falls das Spiel nicht genau an der Stelle abstürzt, was in unserem Test leider noch häufiger vorkam. Im Endeffekt ist Okunoka Madness ein gutes und extrem anspruchsvolles Spiel – alle, die gerne Herausforderungen suchen, werden mit dem Hardcore-Plattformer ihren Spaß haben. ❑

## MEINE MEINUNG

*Stefanie Hartwich*



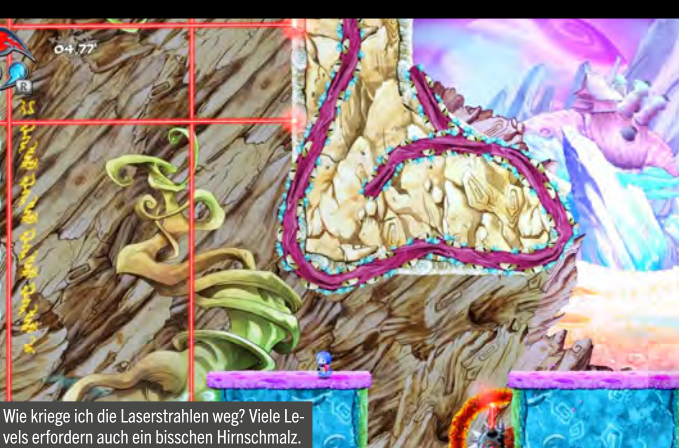
„Okunoka Madness hat bei mir Stimmungsschwankungen hervorgerufen.“

Okunoka Madness ist putzig gestaltet und der Sound trägt viel zur Atmosphäre bei. Das sollte uns aber nicht vergessen lassen, dass der Plattformer herausfordernd ist. Eigentlich bin ich eine schnell frustrierte Spielerin, jedoch hat das Game es irgendwie geschafft, mich immer weiter zu motivieren. Ich habe schon lange nicht mehr so viel vor dem Bildschirm geflucht und mich dann, fast so ähnlich wie bei einem Lotto-Gewinn, gefreut, dass ich das Level doch geschafft habe (ich entschuldige mich schon mal bei der ganzen Redaktion für meine extremen Stimmungsschwankungen). Negativ aufgefallen ist mir die teils schlechte Kameraführung und -Steuerung. Außerdem haben Softwareabstürze nach zwei extrem schwierigen Levels halbe Nervenzusammenbrüche bei mir ausgelöst. Dennoch ist Okunoka Madness gut gelungen und für Plattformer-Spieler, die eine Herausforderung suchen, gut geeignet!

## PRO UND CONTRA

- ➕ Guter Sound
- ➕ Extrem herausfordernd
- ➕ Unbegrenztes Sterben im Story-Modus
- ➕ Süß gestaltet
- ➕ Steuerung geht leicht von der Hand
- ➖ Kameraführung ist verbesserungswürdig
- ➖ Kaum Storytelling
- ➖ Charakter hängt manchmal fest
- ➖ Teils unfaire Bosskämpfe
- ➖ Gelegentliche Systemabstürze





Wie kriege ich die Laserstrahlen weg? Viele Levels erfordern auch ein bisschen Hirnschmalz.


Dürfen wir vorstellen? KA ist der Protagonist der Story.

**Genre:** Strategie
**Entwickler:** Unexpected
**Hersteller:** Goblinz Studio
**Termin:** 10. September
**Preis:** ca. 21 Euro
**USK:** nicht geprüft

# As Far **As The Eye**

**Von:** Christian Volynskij & Lukas Schmid

Auf den ersten Blick recht unscheinbar und süß, hat es dieser putzige Titel faustdick hinter den Ohren.

Am 10. September 2020 erschien auf Steam, GOG und Epic Games mit As Far As The Eye ein weiterer Titel aus dem Hause des Indie-Publishers Goblinz Studio, welcher sich wie gewohnt den Genres Simulation und Strategie verschreibt. Zwar kommt das Spiel in einem unscheinbaren Look daher, dahinter verbirgt sich aber ein knallharter Kampf ums Überleben. Dabei unterscheidet sich As Far As The Eye allerdings von seinen Genre-Kumpanen, denn hier wird sich nicht niedergelassen und ein Imperium aufgebaut, sondern vielmehr eine Flucht im Wettstreit gegen die Zeit organisiert. Die besonnene Atmosphäre, mit welcher uns das Spiel empfängt, schwindet in Anbetracht des Szenarios, mit dem wir uns kurz darauf konfrontiert sehen. So begleiten wir nämlich die als Zöglinge bezeichneten Nomaden auf ihrer Flucht vor einer bevorstehenden Flut. Dabei nehmen wir die Rolle des Windes ein, der die verschiedenen Stämme mitsamt ihren Karawanen ans Ziel, zum sogenannten Auge, geleitet. Der Weg dorthin ist jedoch schwer und langwierig, weshalb Rasten einen fundamentalen Teil unserer Reise darstellt. Diese Pausen dienen vor allem dem Aufstocken und Erweitern unserer Ressourcen, dem Nachfüllen der Vorräte sowie dem Wappnen unserer Zöglinge, die als Gestaltwandler verschiedenste Aufgaben übernehmen können. Hierfür bleibt uns pro Rast jedoch nur eine begrenzte Menge an Zeit, bevor uns die Flut einholt. Deshalb gilt es, unsere Zöglinge schnellstmöglich mit allen Wassern zu waschen, um Rast für Rast wohlbehalten zu überstehen, bis schlussendlich das Auge erreicht wird.

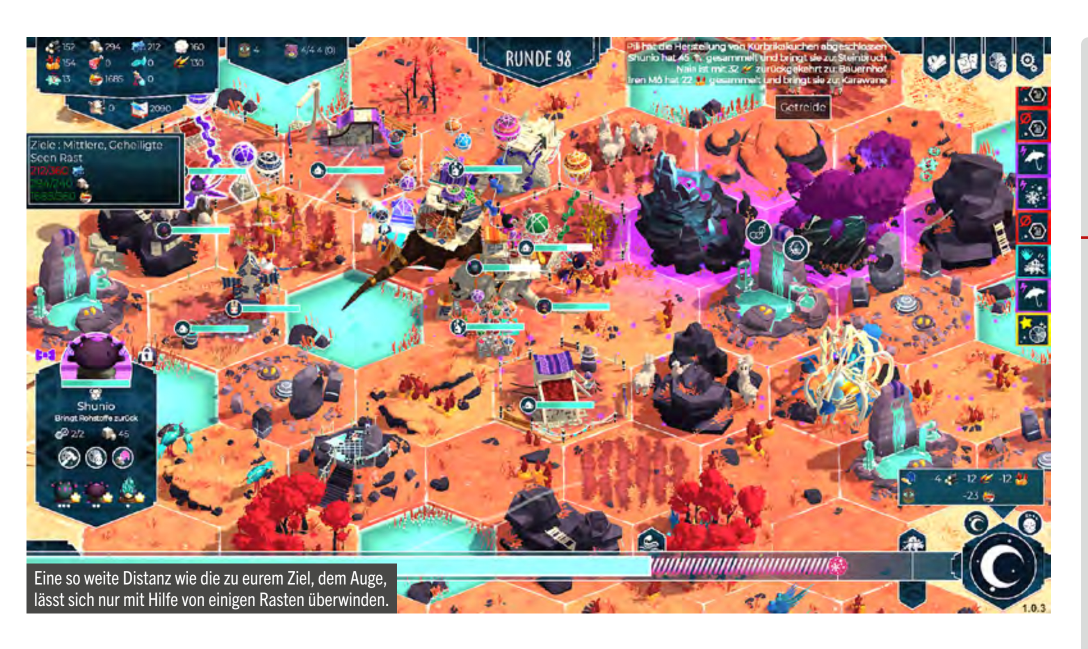
**Der niedliche Ersteindruck täuscht**

Erscheint alles auf den ersten Blick farbenfroh und entspannt, entpuppt sich As Far As The Eye anschließend als eine echte Herausforderung. Damit man nicht direkt einer Niederlage nach der




Mit steigender Rundenzahl erhöhen sich auch die Anforderungen an euren Überblick.

Zu Beginn einer Rast lautet einer der ersten Aufgaben, die Gegend auszukundschaften.


Eine so weite Distanz wie die zu eurem Ziel, dem Auge, lässt sich nur mit Hilfe von einigen Rasten überwinden.

anderen ins Gesicht blicken muss, bietet sich die Kampagne mit ihren fünf Kapiteln gleichzeitig als eine Art Tutorial an. So erzählt jedes Kapitel eine kleine Geschichte, welche uns verschiedene Funktionen und Mechanismen näher bringen. Außerdem stehen meist Zöglinge mit bestimmten Fähigkeiten im Mittelpunkt, die uns auf unserer Reise tatkräftig unterstützen sollen. Schon hier wird jedoch die bestrafende Natur des Spiel offenbar, denn obwohl man gewissen Beschränkungen unterworfen ist, besitzt man genug Freiheiten, um das Ding gegen die Wand zu fahren. Oft genügen schon die kleinsten Fehler, wie zum Beispiel das zu voreilige Bauen von Gebäuden, deren Ressourcen an anderer Stelle besser investiert gewesen wären. So kommt es also, dass man durchaus auch innerhalb der Tutorials die eine oder andere Niederlage erleben kann. Hat man die Tutorials irgendwann dennoch beendet, so darf man sich als halbwegs bereit für die übrigen Modi bezeichnen.

**Die Qual der Wahl**

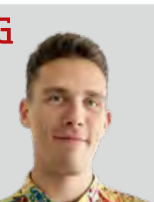
Hier bekommt man, neben der schon besprochenen Kampagne, die Auswahl zwischen „Spielen" und „Eigenes Spiel". In ersterem Modus erwartet euch die Auswahl zwischen verschiedenen Stämmen, die alle ihre ganz eigenen Startvoraussetzungen mit sich bringen. So erhaltet ihr bei Auswahl des Südstamms beispielsweise Zöglinge, die schon mit einem zufälligen Handwerk der Stufe 3 beginnen. Bei Auswahl des später freigeschalteten Oststamms wiederum habt ihr euch mit einer hohen Plagenintensität herumzuschlagen. Zu Beginn hat man lediglich Zugriff auf den ausgeglichenen Weststamm. Zur Wahl unseres Stammes gesellt sich außerdem die Frage, ob wir einen kurzen Trip zum Auge auf uns nehmen wollen, oder doch lieber ein längeres Spiel mit mehreren Rasten bevorzugen. „Eigenes Spiel" tut sich lediglich durch den Unterschied hervor, mehr Gestaltungsfreiheit zu bieten. Somit entscheidet ihr hier nicht nur über die genaue Anzahl der Rasten, Zöglinge sowie der Menge eures Proviants zum Start, sondern ihr könnt auch den Look eurer Rasten anpassen. Hinzu kommt außerdem noch das Einstellen von Wahrscheinlichkeiten, also ob der Zufall es eher gut oder schlecht mit euch meinen soll. Damit lassen sich in diesem Modus interessante Szenarien erproben, wie zum Beispiel der Start mit nur einem einzigen Zögling, der dafür genügend Proviant besitzt, um die erste Zeit auch gut alleine über die Runden zu kommen. In alldem offenbart sich allerdings ein zentraler Aspekt des Spiels, welcher euch oft genug einen Strich durch die Rechnung macht: der Zufall.


Auch Heranzoomen ist möglich, was das Bewundern der niedlichen Figuren um einiges einfacher gestaltet.

**Die Rast als Schachtel Pralinen**

Man weiß nie, was man bekommt. Oft ist es dabei, zumindest gefühlt, nicht das Glück, das einen verfolgt. Plagen oder negative Effekte von untersuchten Ruinen verursachen dabei nur einige eurer Rückschläge. Dadurch, dass schon die Zusammensetzung einer Rast vom Zufall abhängt, ergeben sich oft Horror-Szenarien. Ihr benötigt eine gewisse Anzahl an Erz, um zur nächsten Rast vorschreiten zu können? Zu blöd, dass eure aktuelle Rast nicht eine Quelle des heiß begehrten Erzes aufweist und ihr somit auf den Markt und seinen Handel angewiesen seid. Der Handel jedoch geht mit einem meist nachteilhaften Kurs einher, der euch unnötig viel Zeit und Ressourcen kostet. Die Herrschaft des Zufalls geht teilweise so weit, dass ihr selbst bei einer bisher reibungslosen Strategie derart eingeschränkt werdet, dass ein Fehlschlag unausweichlich ist. Damit wird ein eigentlich schöner Aspekt des Spiels, nämlich die gegebene Entscheidungs- und Handlungsfreiheit, stark abgeschwächt. Für manche Spieler könnte dies jedoch auch ein willkommener Teil der Herausforderung sein, welchem sie sich gerne stellen. Abgesehen von dieser Willkür präsentiert sich As Far As The Eye nämlich hervorragend. Es bietet einen charmanten Indie-Look mit passender Atmosphäre, die durch entspannende Klänge sowie eines sanften Soundtracks unterstrichen wird. Die Zöglinge kommen, je nach ausgewähltem Handwerk, in verschiedensten Formen daher, die jedoch allesamt niedlich sind. Allerdings muss man aufpassen, dass man aufgrund der vielen kleinen Details nicht das Wesentliche wie den Überblick aus den Augen verliert. RPG-Elemente wie Erfahrungspunkte für die Zöglinge oder deren Fähigkeitenbäume fördern die strategische Tiefe. Diese kommt auch zum Vorschein, wenn es nicht nur darum geht, die Voraussetzungen für die nächste Rast zu erfüllen, sondern sich Gedanken darüber zu machen, welche Ressourcen man sicherheitshalber mit vorbereitet. Denn man kann ja nie wissen, was einen erwartet. Dass man nur begrenzten Platz für zusätzliche Ressourcen zur Verfügung hat, gestaltet das Ganze noch pikanter. ❑

## MEINE MEINUNG



*Christian Volynskij*

**„Ein angenehmer Blickfang, der es faustdick hinter den Ohren hat"**

Im Vergleich zu klassischen Genre-Vertretern wie Civilization oder Anno stellt sich As Far As The Eye als erfrischende Abwechslung heraus. Der geschmeidige Look ist eine Wohltat für das Auge und der Soundtrack lädt beinahe zur Tiefenentspannung ein, wenn da nicht die oftmals nervenaufreibende Willkür wäre. Doch auch davon abgesehen bietet As Far As The Eye eine knackige Herausforderung, die einem so Einiges abverlangt. Es gilt stets, mehrere Dinge gleichzeitig im Auge zu behalten und mit den Ressourcen nicht nur bis zur nächsten Rast zu denken, sondern darüber hinaus. Ein schön anzusehendes Aufbaustrategiespiel, das zum Verweilen für einige Runden einlädt!

## PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderschöner Indie-Look
- ➕ Gelungene Atmosphäre durch sanfte Musik
- ➕ „Flucht vor Naturkatastrophe" als Szenario sorgt für Abwechslung
- ➕ Angenehm fordernder Schwierigkeitsgrad
- ➖ Zufallsmechaniken oftmals deprimierend
- ➖ Mehr Kapitel innerhalb der Kampagne wären wünschenswert
- ➖ Steile Lernkurve



**Genre:** Rollenspiel
**Entwickler:** Nomina Games
**Hersteller:** Nomina Games
**Termin:** 13. August 2020
**Preis:** ca. 9 Euro
**USK:** nicht geprüft

# **The Revenant** Prince

**Von:** Christian Volynskij & Lukas Schmid

Ein RPG in Oldschool-Manier, das sich als Hommage an die Klassiker der frühen 1990er versteht – klingt leider besser, als es ist.

Mit The Revenant Prince verfolgt das Studio Nomina Games aufgrund ihrer Liebe zu Retro-JRPGs und -RPGs große Ambitionen. Denn das Rollenspiel soll als Hommage an die Klassiker des Genres dienen, die vor allem zu 8- und 16-Bit-Zeiten viele neue Fans gewannen. Der Ersteindruck nach dem Spielstart passt, der Look und die Atmosphäre fangen gut den Geist von damals ein. Viel zu schnell jedoch zeigt sich, dass hier Schein eindeutig vor Sein geht, denn trotz der offensichtlichen Liebe und Mühe der Entwickler ist ihr Projekt eine Enttäuschung. Seine Retro-Inspirationen trägt The Revenant Prince offen vor sich her. Ihr reist mehr oder weniger nach eigenem Ermessen durch die Spielwelt, trefft neue, oftmals nur zeitweilige Gefährten und versucht euch in rundenbasierten Kämpfen mit ATB-System. Außerdem erwarten euch auf euren Reisen die seltsamsten Gestalten, von tierischen Zweibeinern bis hin zu sprechenden Büschen. Da unser stoischer, schweigsamer Protagonist allerdings eher an Heroen wie Cloud Strife aus Final Fantasy 7 erinnert, finden wir uns unabhängig vom Gesprächspartner meist in der Rolle des Zuhörers wieder. Rein visuell betrachtet macht The Revenant Prince so einiges her. Die Charaktere sind detailreich gestaltet und auch im Hinblick auf die verschiedenen Ortschaften gibt es ausreichend Abwechslung. Unterstrichen wird diese oberflächliche Schönheit durch den ebenso gelungenen Soundtrack, der zu Teilen richtig fesselt. Des Weiteren strotzt das Spiel nur so vor liebevollen Details, seien es die zahlreichen Anspielungen an bekannte RPGs oder kreative Ideen wie ein süßer Pinguin, der für uns ein bisschen Lo-Fi auflegt.

**Nett gedacht, schlecht gemacht**

Im Mittelpunkt der Erzählung steht Troy, ein junger Mann. Infolge eines tragischen Ereignisses wird er von



Die erschreckende Ähnlichkeit mit einem uns wohl allen bekannten Seestern ist nicht zu übersehen



Einen gesprächigen Protagonisten sucht man vergeblich, denn Troy ist kein Mann der großen Worte.



Das Kampfsystem verlangt dem Spieler einiges ab und bestícht vor allem durch das aktive Durchwechseln der Waffenauswahl.

einer mysteriösen, körperlosen Entität kontaktiert. Diese erwählt ihn, um die Welt zu retten und verleiht ihm die Fähigkeit, die Zeit zu kontrollieren. Das alles nicht wahrhaben wollend, versucht Troy zuerst, dieses mysteriöse Ereignis zu ignorieren. Doch egal, wie sehr er sich bemüht, scheint er seinem Schicksal nicht entfliehen zu können. Er beginnt eine Reise zwischen Raum und Zeit, und schnell begreift er, dass seine neue Gabe mehr Fluch denn Segen ist, denn reihenweise sterben die Leute um ihn herum und die ihn ständig begleitende Stimme stiftet ihn zu immer furchtbareren Taten an. Was in der Theorie gut klingt, stellt sich in der Praxis als absolutes Desaster heraus. Die Inszenierung wurde leider gehörig in den Sand gesetzt und findet tonal niemals zu einer kohärenten Stimme. Ganz besonders darunter zu leiden hat die Atmosphäre des Spiels. So wird die erdrückende Stimmung der Geschichte mit ihren düsteren Ereignissen durch schlechte Witze an so gut wie jeder Ecke unterbrochen. Das geht so weit, dass man sich vorkommt wie im Wechsel zwischen zwei Parallelwelten: jener der Hauptgeschichte, welche trostloser nicht sein könnte und jener, in der NPCs mit übermäßiger Heiterkeit für Befremdnis sorgen. Leider hören die erzählerischen Probleme da noch nicht auf. Was vergleichsweise simpel beginnt, verliert sich in einer Handlung, die nur deswegen komplex ist, weil sie schlicht schlecht geschrieben ist, in der ständig hirnrissige Twists für Verwirrung sorgen und zahlreiche Handlungsaspekte nicht oder nur mäßig erklärt werden. Anders als andere, bessere Spiele, die den Spieler fordern, indem man Zusammenhänge selbst erschließen muss, sind alle Fragen, die man hat, nicht auf eine clevere Struktur, sondern schlechtes Writing zurückzuführen. Eine befriedigende Dramaturgie kann durch die wirren Wechsel und die doofe Story nicht entstehen. Unbeständigkeit ist in The Revenant Prince generell das größtes Problem, nicht nur mit Blick auf die Erzählung.

**Aus alt mach neu**

Durch Zufallskämpfe erhaltet ihr neben den gewohnten Erfahrungspunkten Diamanten, mit denen ihr die Skill-Mechanik, genannt Sphere Grid, bedient. Dabei handelt es sich um die Möglichkeit, eine zusätzliche Steigerung verschiedener Attribute zu aktivieren. Hierfür entscheidet ihr euch jeweils zwischen drei Sphere Grids, nämlich Offense, Defense oder Utility. Ansonsten habt ihr natürlich auch die Möglichkeit, neue Ausrüstung zu erhalten und diese beim Schmied sogar noch zu verbessern. Zu guter Letzt erwartet euch ein Feature, welches man spätestens seit Undertale nur allzu gut kennen dürfte, nämlich das Verschonen von Gegnern. Sobald die Lebenspunkte eines Kontrahenten zu Neige gehen, wird uns die Entscheidung überlassen, ihm den Gnadenstoß zu verpassen oder Gnade walten zu lassen. Bis auf einzelne Ausnahmen geht dies jedoch mit keinerlei Konsequenzen einher. Da der Gnadenstoß sich schneller ausführen lässt, wird man hier ergo fast aus Bequemlichkeit zum Massenmörder. Trotz der nicht zu übersehenden Vorbilder bringt The Revenant Prince auch noch etwas eigene Würze mit. So kommt es mit einem erfrischenden Echtzeit-Kampfsystem daher. Dieses besteht einerseits aus dem üblichen Kampfmenü, welches mit Kommandos wie den selbsterklärenden „Items“, „Assist“ zum Herbeirufen etwaiger Gefährten und „Weapons“ ausgestattet ist. Andererseits agieren wir auch unabhängig davon, in dem wir mit Q, W oder E leichte, schwere oder spezielle Angriffe ausführen. Hinzu kommt, dass wir mit den darunter liegenden Tasten A, S und D jeweils eine von drei ausgerüsteten Waffen für den besagten Angriff wählen. Demnach kann man sich beispielsweise mit einem Großschwert, einer Schusswaffe sowie einem Schild zur Abwehr ausrüsten. Jede Waffe besitzt einen eigenen Cooldown, was ein ständiges Durchwechseln der Waffen unausweichlich macht. Braucht das Großschwert noch ein paar Millisekündchen, dann feuern wir in der Zwischenzeit stattdessen eben eine Salve aus der Schusswaffe ab. Abgerundet wird das Kampfsystem durch die Möglichkeit, sich in einen übermenschlichen Krieger zu verwandeln, der die Zeit zum Stillstand bringt und ununterbrochen Angriffe ausführt, sofern die hierfür notwendige Leiste gefüllt ist.

**Jenseits von Gut und Böse**

Das Kampfsystem funktioniert soweit, wie bei der Hintergrundgeschichte geizt das Spiel aber auch hier mit Erklärungen. Zwar erhält man zu Beginn ein kleines Tutorial, allzu hilfreich ist dieses aber nicht. Spätestens, wenn der Schwierigkeitsgrad schon beim ersten Zwischenboss explosionsartig ansteigt, fühlt man sich etwas im Stich gelassen. Womit wir auch schon beim nächsten Punkt wären, dem mangelnden Balancing. Durch die ständigen Niederlagen in den Gefechten bekommt man das Gefühl, etwas nicht verstanden zu haben, man weiß nicht, ob man schlecht spielt, unterlelevelt ist oder einem einfach die richtige Strategie fehlt. Nichts wird klar kommuniziert und dadurch, dass die semi-offene Welt einem wenige Hinweise gibt, wohin man sinnvollerweise als nächstes aufbrechen sollte, bleibt dieses Problem auch konstant bestehen. Irgendwann ertappt man sich dabei, wie man in bereits besuchte Gebiete zurückkehrt, von denen man weiß, dass man dort nicht sofort über den virtuellen Jordan geschickt wird, verbringt dort Stunden mit Erfahrungspunkte-Grinding und fragt sich irgendwann „Was mache ich hier eigentlich?“. Das Traurige ist, dass das Potenzial von The Revenant Prince klar und deutlich zu erkennen ist. Leider wurde der Großteil der Energie wohl in das schicke Erscheinungsbild investiert. Ein Rollenspiel jedoch lebt von seinem Storytelling, und das wird The Revenant Prince zum Verhängnis. In der Konzeptionsphase wurde wohl glatt vergessen, dass auch der Spieler abgeholt werden muss. Denn egal, ob es sich um die Erzählung der Geschichte oder die zahlreichen Kämpfe handelt: Man fühlt sich stets im Regen stehengelassen. ❑

## MEINE MEINUNG

*Christian Volynskij*



„Schöner Versuch, doch weit entfernt von den Vorbildern“

Trotz meiner Liebe zu Retro-RPGs, die die Entwickler laut eigener Aussage ebenso teilen, hat mich The Revenant Prince am Ende doch kalt gelassen. Zwar vereint das Spiel einige bewährte Elemente in sich, schafft es jedoch nicht, diese auf sinnvolle Art und Weise miteinander zu verbinden. Da schmerzt mir das Herz, da es doch anfangs so vielversprechend aussieht. Schlussendlich schafft es diese durchaus schöne Fassade nicht, über die zahlreichen Makel im Mauerwerk hinwegzutäuschen.

## PRO UND CONTRA

- ✚ Schön gestalteter Retro-Look
- ✚ Motivierender Soundtrack
- ✚ Nette Anspielungen mit Witz und Charme
- ▬ Dramaturgie praktisch nicht vorhanden
- ▬ Demotivierender Schwierigkeitsgrad
- ▬ Kaum Erläuterungen oder Wegfindungshilfen
- ▬ Entscheidungen oft ohne Konsequenzen
- ▬ Sporadische Abstürze






Solche Konversationen sind keine Seltenheit und sie wirken wegen des lockeren Humors oft fehl am Platz.

Pünktlicher als die Deutsche Bahn erlaubt! Die Züge müssen richtig beladen werden, da ansonsten die Pakete im falschen LKW landen.

**Genre:** Geschicklichkeit
**Entwickler:** Bit2Good Ug
**Hersteller:** Bit2Good Ug
**Termin:** 15. Oktober 2020
**Preis:** ca. 15 Euro
**USK:** nicht geprüft

# **What** the Fork

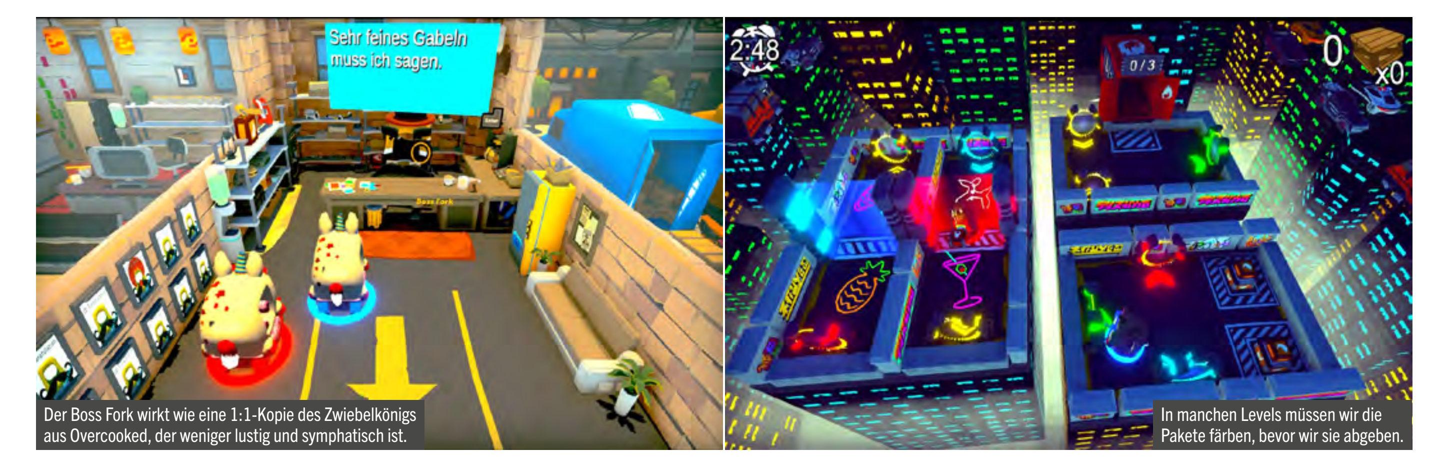
Startet die Gabelstapler-Motoren! What The Fork ist ein neues Koop-Spiel, in dem ihr so viele Kisten wie möglich in LKWs verladen müsst. Dabei haben die Entwickler so einiges von Overcooked abgeschaut. Wir haben noch schnell den Gabelstapler-schein nachgeholt und das Spiel genauer unter die Lupe genommen.

**Von:** Stefanie Hartwich, Alexander Bernhardt & Philipp Sattler

Mit What The Fork versucht der deutsche Indie-Entwickler Bit2Good auf der Erfolgswelle von Koop-Spielen wie Overcooked 2 und Moving Out mitzureiten. Das kleine Team besteht selbst aus begeisterten Overcooked-Spielern – und das merkt man dem Spiel auch an allen Ecken an. Bei What The Fork dürfen wir allerdings nicht unsere Kochkünste unter Beweis stellen, sondern müssen einfach nur Kisten mit mindestens zwei Gabelstaplern in LKWs reinschubsen.

**Lang lebe der Zwiebelkön... ähh Gabelstapler-Boss?**

Der sogenannte Boss Fork, ein schnauzerbärtiger und monokeltragender Gabelstapler, leitet uns durch die nicht ganz so überzeugende Story. Er erklärt uns, dass das konkurrierende Unternehmen Fumare Tech versucht, Boss Fork das Geschäft zu vermiesen, indem es fliegende Drohnen, die sogenannten Bots, Pakete transportieren lässt. Um das zu verhindern, ruft der Chef den Wettbewerb der Goldenen Kiste aus. Wir




Der Boss Fork wirkt wie eine 1:1-Kopie des Zwiebelkönigs aus Overcooked, der weniger lustig und symphatisch ist.

In manchen Levels müssen wir die Pakete färben, bevor wir sie abgeben.

sollen so viele Kisten wie möglich verfrachten, um Fumare Tech zu zeigen, wer das bessere Unternehmen ist. Leider sind die Gabelwitze von Boss Fork noch flacher als die vom Zwiebelkönig, und oftmals auch nicht wirklich lustig.

Um Boss Fork zufrieden zu stellen, reisen wir ähnlich wie schon in Overcooked über die Karte. Die fünf Welten mit insgesamt 30 Levels, die What The Fork beinhaltet, stellen unterschiedliche Themen dar (Wilder Westen, Mittelalter, Stadt etc.), die optisch gesehen sehr abwechslungsreich sind. Wie man sich schon denken kann, müssen wir, um eine Welt freizuschalten, alle Levels der vorherigen Welt erfolgreich absolvieren.

**Gabelstapler statt Köche**

Das Ziel des Spiels ist, in einer vorgegebenen Zeit so viele Pakete wie möglich in die LKWs zu verladen. Die Pakete haben zudem unterschiedliche Farben und müssen dann natürlich auch in die dementsprechenden Fahrzeuge. Dafür sind je nach Level nur wenige Zwischenschritte notwendig, so müssen wir beispielsweise hin und wieder die Ebene wechseln, um das Paket abzuliefern. Das Spiel ist kein Gabelstapler-Simulator, daher reicht es beim Einladen vollkommen aus, wenn wir die Pakete ansatzweise auf die Höhe des Laderaums kriegen. Dazu müssen wir lediglich unsere Gabel hoch- oder runterfahren. Beim Einladen sollten wir zudem beachten, nicht zu nahe an die Türen des Frachtraums zu fahren, da diese unseren Gabelstapler im Falle eines Zusammenpralls wild durch die Gegend schleudern. Sollten wir unsere Fahrkünste mal wieder überschätzt haben und umkippen, können wir uns mit einer kurzen Bewegung des Sticks in irgendeine Richtung wieder aufrichten.

Die Gabelstapler steuern wir dabei entweder mit der Tastatur oder einem Gamepad. Für beide können wir die Steuerung individuell im Hauptmenü anpassen, belegt man aber für den Controller die Taste für das Gabel-Herunterfahren neu, funktioniert das Auswählen im Menü oder auf der Map nicht mehr. Dann müssen wir wieder auf die Tastatur zurückgreifen.

Je mehr Pakete wir verfrachten, umso mehr Punkte erhalten wir. Achten wir darauf, die Pakete in die passenden Fahrzeuge zu verladen, kriegen wir nach einer gewissen Menge einen Multiplikator für unsere Punkte. Laden wir ein Paket falsch ein, erhalten wir aber keine Minuspunkte, sondern verlieren nur unseren Multiplikator. Nachdem die Zeit abgelaufen ist, haben wir etwa drei Sekunden, um in Zeitlupe möglicherweise noch ein letztes Paket abzuliefern. Dadurch ergibt sich mitunter ein spannendes Finish. Am Ende des Levels erhalten wir anstatt einer Sterne-Bewertung eine gewisse Anzahl an goldenen Paketen, die sich nach unseren erlangten Punkten richtet. Diese können wir nutzen, um in der Werkstatt weitere Gabelstapler freizuschalten.

Leveldesigntechnisch hat What The Fork einiges zu bieten. Wir fahren auf unterschiedlichen Ebenen, müssen uns auf Eis fortbewegen, Züge mit unseren Paketen beladen, Kanonen nutzen und Feuer ausweichen. Des Weiteren können wir in einigen Levels Portale nutzen, um in andere Bereiche zu gelangen. Auch müssen wir gelegentlich unsere Pakete färben lassen, bevor wir sie erfolgreich abgeben können.

**Kein Spiel für Einzelspieler?**

Im Level selbst stehen Einzelspielern zwei Gabelstapler gleichzeitig zur Verfügung. Das Wechseln geht leider nicht so einfach von der Hand, da das Spiel bei mehreren schnellen Wechselversuchen nicht immer reagiert. Daher ist es empfehlenswert, das Spiel im Koop zu spielen. Denn die Gabelstapler fahren meist in abgetrenntem Bereichen und häufig werden beide gebraucht, um ein Level erfolgreich abschließen zu können.

Deswegen ist es empfehlenswert, schon von Beginn an mit bis zu vier Spielern und der gleichen Menge an Gabelstaplern zu spielen. Damit wir unsere Stapler auseinanderhalten können, haben diese unterschiedliche Farben. Wir können im Koop die Story durchspielen oder im Versus-Modus gegeneinander antreten.

Aber auch der Koop-Modus hat einige Makel. Bei einigen freigeschalteten Gabelstaplermodellen passt sich die Farbe nicht dem Spieler an, wodurch es schwieriger ist, die Fahrzeuge auseinanderzuhalten. Außerdem können wir nur lokal mit unseren Freunden spielen, einen Online-Multiplayer bietet What The Fork nicht an. Der Versus-Modus ist an einigen Stellen enttäuschend, da hierfür keine separaten Karten zur Verfügung gestellt werden und die normalen Levels nicht unbedingt dafür ausgelegt sind, gegeneinander statt miteinander zu spielen.

Nach einiger Zeit wirkt das Gameplay zudem etwas monoton, da es wirklich nur darum geht, die Pakete in die Lastkraftwagen zu kriegen (den bei wenigen Levels vorhandenen Zwischenschritt des Kistenfärbens mal abgesehen). Viel spannender wäre es, wenn unsere Pakete beim Herunterfallen kaputt gehen würden oder die Möglichkeit bestünde, dass wir mehrere Päckchen gleichzeitig nehmen können, die wir in einem Balanceakt zu den LKWs bringen müssten. Außerdem hätten die Konkurrenz-Bots, die gelegentlich ohne Folgen auf unseren Bildschirmen vorbeihuschen, auch mal in das Spielgeschehen eingreifen und unsere Transportwege sabotieren könnten. Mit allem drum und dran handelt es sich aber um einen soliden Overcooked-Klon, der sogar vergleichsweise günstig bei Steam zu holen ist. ❑

## MEINE MEINUNG

*Stefanie Hartwich*

„Kein Overcooked, kann sich aber sehen lassen!“

Bit2Good bedient sich an vielen Stellen bei Overcooked. So assoziiert jeder Couchpotato-Koch den Boss Fork als Zwiebelkönig in einem anderen Gewand. Auch das Von-Level-zu-Level-Fahren hat das deutsche Entwicklerstudio abgekupfert. Die Levels in What The Fork sind zwar fast so abwechslungsreich wie beim Couchpotato-Kochen, dafür ist das Gameplay etwas monoton. Während der Koch-Koop unterschiedliche Aufgaben bietet, fahren wir nur vier unterschiedliche Pakete in LKWs rein. Ein wenig mehr Abwechslung hätte dem Spiel nicht geschadet. Leider können wir auch nicht online mit unseren Gabelstapler-Freunden spielen, was insbesondere während Corona-Zeiten ein weiterer Pluspunkt gewesen wäre. Dennoch macht das Gabelstapler-Fahren Spaß, auch wenn ich doch lieber bei Overcooked bleibe!

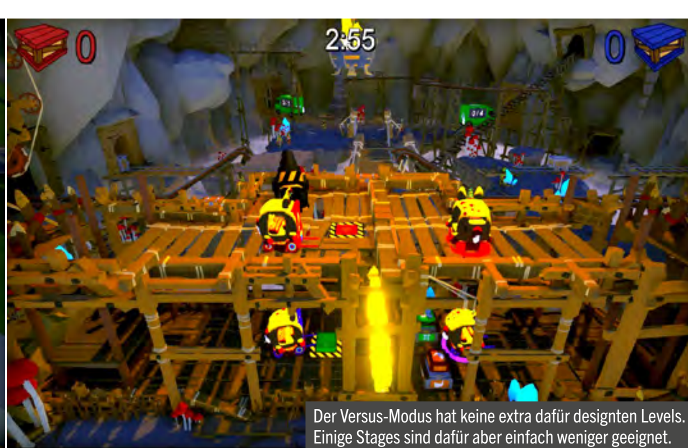
## PRO UND CONTRA

- \+ Gelungener Overcooked-Klon
- \+ Überzeugender Sound
- \+ Preis-Leistung-Verhältnis super
- \+ Controllersteuerung wird unterstützt
- \+ Steuerung individualisierbar
- \+ Freischaltbare Gabelstapler
- \+ Angenehmer Schwierigkeitsgrad
- \+ (Optisch) abwechslungsreiche Level …,
- − … Gameplay aber an einigen Stellen etwas monoton
- − Punkte können selbst nach Ablauf der Zeit eingelöst werden
- − Für Versus-Modus gibt es keine seperaten Karten
- − Steuerung leider nur im Hauptmenü anpassbar
- − Wechseln des Staplers klappt leider nicht immer (Einzelspieler)

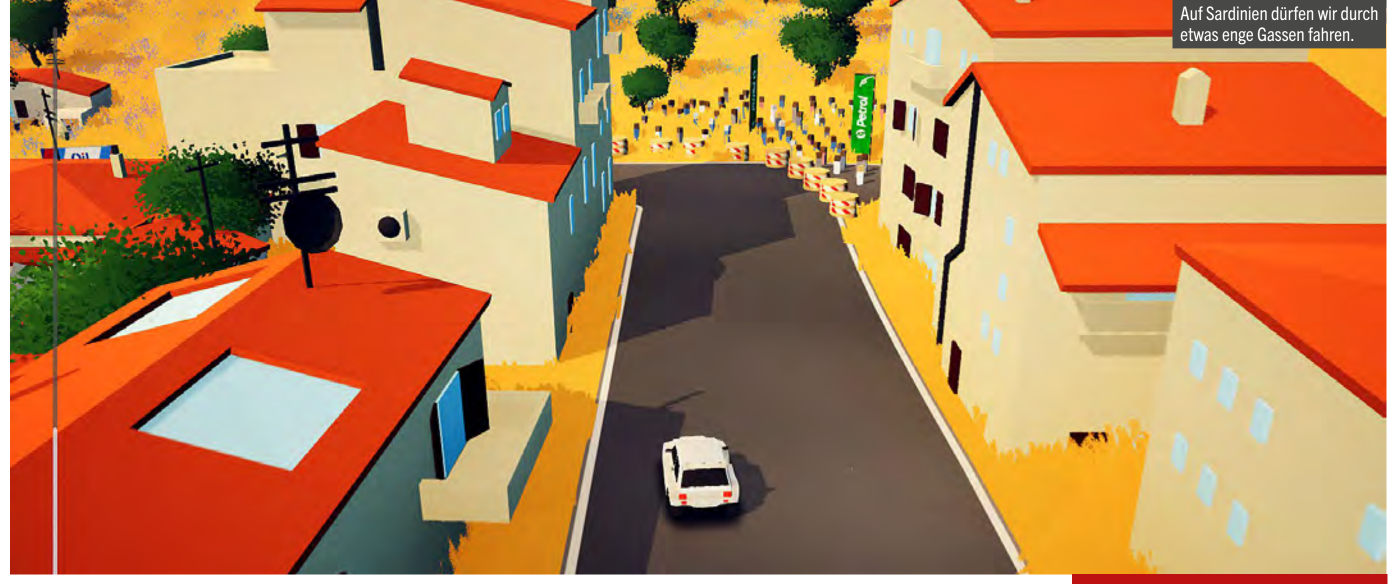





Auf der Karte bewegen wir uns mit dem Gabelstapler von Level zu Level.



Der Versus-Modus hat keine extra dafür designten Levels. Einige Stages sind dafür aber einfach weniger geeignet.


Auf Sardinien dürfen wir durch etwas enge Gassen fahren.

**Genre:** Rennspiel
**Entwickler:** Funselektor Labs Inc.
**Hersteller:** Funselektor Labs Inc.
**Termin:** 23. September 2020
**Preis:** ca. 21 Euro
**USK:** nicht geprüft

# Art **of Rally**

Mal wieder Lust auf ein arcadiges Rennspiel, das so gar nicht realistisch aussieht? Art of Rally verspricht auf den ersten Blick unkomplizierten, ansprechenden Fahrspaß in interessanter Optik. Obwohl das Spiel von der goldenen Ära der Rallye-Rennen inspiriert ist, sucht man aber leider dennoch verzweifelt das Rallye-Erlebnis und auch den Spielspaß im arcadigen Racer.

**Von:** Stefanie Hartwich & Lukas Schmid

Rallye-Rennen in den Anfangsjahren des Sports zu fahren, also Ende der 1960er, war unglaublich gefährlich. Insbesondere die Gruppe-B-Fahrzeuge, die zwischen 1982 und 1986 für Rallye-Rennen zugelassen wurden, haben einen teils bitteren Nachgeschmack dagelassen. Gut geübte Rallye-Fahrer mit Boliden mit bis zu 600 PS rasten die Strecken entlang. Das Publikum wurde noch nicht hinter gesicherten Absperrungen untergebracht, wodurch gefährliche Situationen entstanden, die mitunter tödlich endeten.

So starben während eines Rennens im März 1986 drei Menschen, nachdem ein Rennfahrer einer Gruppe Zuschauer auf der Strecke ausweichen musste und in eine Menschenmenge raste. Das läutete das Ende der unter Rallye-Fans beliebten Fahrzeugklasse ein. Was wäre aber, wenn die Gruppe B nie abgeschafft worden wäre? Genau hier setzt Art of Rally des Entwicklers Funselektor Labs Inc. an. Seit Ende September kann das PC-Spiel bei Steam, Epic Games Store und GOG heruntergeladen werden und entpuppt sich trotz der spannenden Prämisse leider als Enttäuschung.

Art of Rally kann viele Fahrzeuge vorweisen, leider befinden sich darunter keine lizenzierten PS-Monster.

**Wo Rallye draufsteht, ist nicht unbedingt Rallye drin**

Die ersten Irritationen beginnen schon beim Start des Spiels. Neben der Sprache und Nationalität müssen wir auch eine Blutgruppe angeben. Wozu wir das brauchen, hat sich uns nicht erschlossen. Das ist jedoch nicht der einzige Punkt, bei dem wir mit Fragezeichen zurückgelassen werden. Wir erhalten eine kurze Erklärung der grundlegenden Story durch eine meditierende Buddha-Steinfigur (kein Witz). Während, wie eben ausgeführt, die Gruppe-B-Fahrzeuge in der Realität verboten wurden, weil sie viel zu gefährlich waren, befinden wir uns in Art of Rally in einem Paralleluniversum, in dem die Fahrzeuge immer weiter entwickelt wurden. Dadurch wurden Fahrzeuge der Gruppe S zugelassen, die in der Realität nie zum Einsatz kamen. Die Steinfigur vermittelt uns, dass es unser Ziel ist, Rallye-Meister zu werden. Der Buddha verschwindet nach der Erläuterung und lässt uns verwirrt zurück. Was hat eine Buddha-Figur mit Rallye-Rennen zu tun? Diese extrem merkwürdige Darstellung der Story ebenso wie die Blutgruppe hätten sich die Entwickler sparen können.

Nach der kurzen Einleitung landen wir zunächst auf einer Map, wo wir uns mit der Steuerung vertraut machen. Zwar können wir unsere Fahrzeuge mit der Tastatur steuern, unserer Meinung nach ist es jedoch empfehlenswert, stattdessen ein Gamepad oder idealerweise ein Lenkrad zu verwenden. Mit dem Keyboard empfanden wir das Manövrieren unserer Gefährte als relativ unpräzise. Des Weiteren sollten wir beim Lenken und Beschleunigen ein wenig Feingefühl mitbringen, da die Fahrzeuge schnell zu Pirouetten neigen. Die PS-Monster steuern wir übrigens permanent aus der Vogelperspektive, eine Cockpitansicht gibt es nicht.

Wer realistisches Gameplay à la Dirt Rally 2.0 erwartet, wird enttäuscht. Art of Rally ist ein arcadiges Rennspiel und hat weniger mit Rallye zu tun, als man denken würde. So erhalten wir etwa keine Anweisungen, wann und wo wir abbiegen müssen. Die Strecken sind vorgegeben und abgesteckt, wodurch wir den Beifahrer nicht brauchen. Eine Karte wird uns nicht im HUD angezeigt, wir sehen auf der linken Seite nur ein Balken, der uns den Rennfortschritt anzeigt.


Hoffentlich nutzen wir Winterreifen! Die Streckenumgebungen und Wetterbedingungen variieren und bieten etwas Abwechslung im sonst so monotonen Spiel.

Was den Grafikstil angeht, ist der Arcade-Racer durchaus ansehnlich gestaltet. Während andere Spiele mit realistisch aussehenden Umgebungen und Strecken punkten wollen, präsentiert sich Art of Rally kunstvoll und bunt. Nett anzusehen sind insbesondere die unterschiedlichen Wetterbedingungen. Wenn die Sonne auf die Strecke fällt und uns blendet, meint man beinahe den warmen, orangenen Schein auf der Haut zu spüren. Keine Pluspunkte kann das Spiel jedoch im Bereich der Lizenzen aufweisen: Art of Rally verfügt über keine lizenzierten Fahrzeuge und Strecken. Das schadet dem Spielspaß zwar nicht, ist für eingefleischte Rallye-Fans aber schade. Dafür überzeugt der Arcade-Racer soundtechnisch. Neben den Motorengeräuschen unserer PS-Monster hören wir angenehme Elektro-Pop-Musik.

**Karrieremodus sehr monoton**

Insgesamt erwarten uns fünf unterschiedliche Spielmodi. Im Karrieremodus kämpfen wir uns Jahr für Jahr durch die unterschiedlichen Fahrzeugklassen. Wir beginnen 1967 mit Fahrzeugen der Gruppe 2. Eine Saison besteht immer aus mindestens einer Rallye, welche zwischen drei und fünf Etappen beinhaltet. Um die nächste Fahrzeugklasse freizuschalten, müssen wir einfach alle Saisons der jeweiligen Klasse absolvieren. Es ist nicht erforderlich, dass wir eine gute Platzierung erreichen, was in Art of Rally aber trotzdem nicht sonderlich schwer ist. Denn es ist nahezu unmöglich, eine extrem schlechte Performance abzuliefern und den letzten Platz zu belegen. Während wir mit vielen Fahrfehlern auf der schwierigsten Stufe 13 Minuten für eine Rallye brauchen und damit noch einen Podiumsplatz belegen, braucht der letztplatzierte KI-Gegner 43 (!) Minuten.

Unser Fahrzeug erleidet Schaden, wenn wir gegen Bäume, Steine und Co. fahren oder uns überschlagen. Die Schäden haben auch Auswirkungen auf unser Fahrverhalten. An unserer Karosserie erkennen wir jedoch nicht, wie lange unser Fahrzeug noch durchhält. Sollten aber schwarzer Rauch oder sogar Flammen aus dem Motorraum aufsteigen, sollte man lieber etwas vorsichtiger fahren. Bei einem Totalschaden können wir das Rennen nicht beenden und müssen schlimmstenfalls die gesamte Saison wiederholen. Das passiert aber so gut wie nie, da wir eine bestimmte Anzahl an Versuchen haben, die Strecken zu meistern.

Ein schönes Detail sind die Menschenmassen, welche die Ränder der Strecken säumen und auch gerne mal im Weg rumstehen. Passend zur entspannten Natur des Rennspiels müssen wir uns aber keine Sorgen machen, aus Versehen für ein Massaker zu sorgen: Kommen wir ihnen zu nahe, so springen die NPCs aus dem Weg. Wir sind ganz froh, dass die Entwickler sich hier nicht vollends an der Realität orientiert haben!

Langzeitmotivation bietet die Fahrerei leider nicht, der Karrieremodus ist sehr monoton gestaltet. Obwohl wir unter anderem im norwegischen Schnee, auf dem heißen Boden Sardiniens und auf deutschen Landstraßen (natürlich mit Panzern am Straßenrand) entlangdüsen, bietet das Spiel nicht sonderlich viel Abwechslung. Zwar können wir neue Fahrzeuge und Lackierungen freischalten, die Technik unserer Rennsemmeln lässt sich aber leider nicht modifizieren.

**Freiheit kann extrem langweilig sein**

Neben dem Karrieremodus bietet Art of Rally Zeitrennen, Online-Events, benutzerdefinierte Rallyes und die freie Fahrt an. Nur bei den Zeitrennen können wir uns eine der zahlreichen Strecken frei aussuchen, bei den benutzerdefinierten Rallyes können wir nur das Land auswählen, in dem wir fahren wollen. Die freie Fahrt ermöglicht das nahezu grenzenlose Fahren auf kleinen offenen Maps. Sonderlich abwechslungsreich ist aber auch dieser Modus nicht. Anfangs dürfen wir nur in Finnland rumdüsen, um weitere Karten freizuschalten, müssen wir bestimmte Gegenstände sammeln. Leider ist die Karte nur über das Menü aufrufbar, wo sich die Sammelgegenstände befinden, wird uns nicht angezeigt. Dafür eignet sich der freie Modus gut, um zu verweilen und die hübsche Grafik auf sich wirken zu lassen. Ob das aber alle Rennspiel-Fans überzeugt, darf bezweifelt werden.

Was bleibt vom arcadigen Racer hängen? Auf jeden Fall nicht allzu viel Rallye-Spielspaß. Die Fahrerei mag eine Stunde lang unterhalten, wird dann jedoch schnell monoton. Etwas mehr Abwechslung hätte dem Spiel gut getan. Dafür sticht die tolle Optik positiv heraus und lädt zum Entspannen im freien Modus ein. ❑

## MEINE MEINUNG

*Stefanie Hartwich*

„Wo sind bitteschön die Rallyes in diesem Rallye-Racer?"

Art of Rally überzeugt insbesondere durch seine schöne Gestaltung. Gerade in den ersten Spielstunden ist man mehr damit beschäftigt, sich die Landschaft anzuschauen als Bestzeiten zu fahren. Das ändert sich aber, je mehr Zeit man mit dem Spiel verbringt. Denn dann wird die Fahrerei zu monoton. Die Rennen selbst sind überhaupt nicht herausfordernd, da die KI-Gegner viel zu langsam sind. Leider hat Art of Rally fahrtechnisch gesehen nichts mit Rallye zu tun. Wir erhalten keine Anweisungen unseres Beifahrers und nehmen kaum Schaden, wenn wir gegen Bäume und Heuballen fahren. Wer echtes Rallye-Gameplay erwartet, wird enttäuscht, wer auf der Suche nach einem Spiel zum Entspannen sucht, kann mit Art of Rally aber Spaß haben.

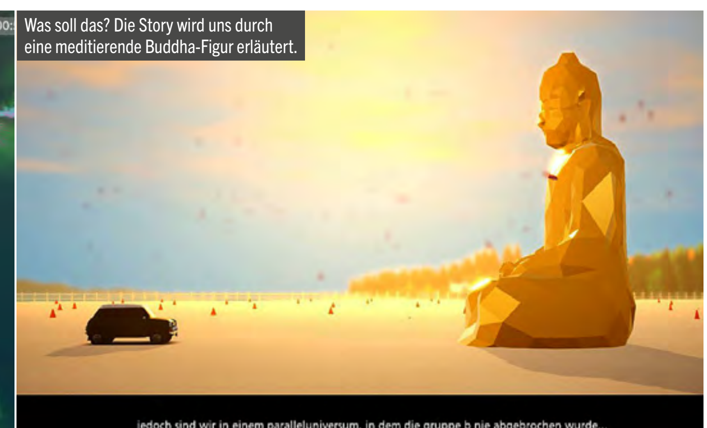
## PRO UND CONTRA

- \+ Wunderschöne Umgebungen
- \+ Guter Sound
- \+ Unterschiedliche Wetterbedingungen
- \+ Schäden am Fahrzeug ändern das Fahrverhalten
- \+ Zahlreiche Fahrzeuge und Strecken ...
- − ... die leider nicht lizenziert sind
- − Nicht sonderlich anspruchsvoll
- − Story wird fragwürdig dargestellt
- − Sehr monoton
- − Mit Rallye-Fahren hat das Spiel wenig am Hut
- − Karte wird im freien Modus nicht angezeigt





Macht Platz! Die Menschen können wir zwar nicht überfahren, dennoch erwischen wir uns häufig dabei, wie wir abbremsen und ausweichen.



Was soll das? Die Story wird uns durch eine meditierende Buddha-Figur erläutert.

# The Jackbox Party Pack 7

Von: Katharina Pache

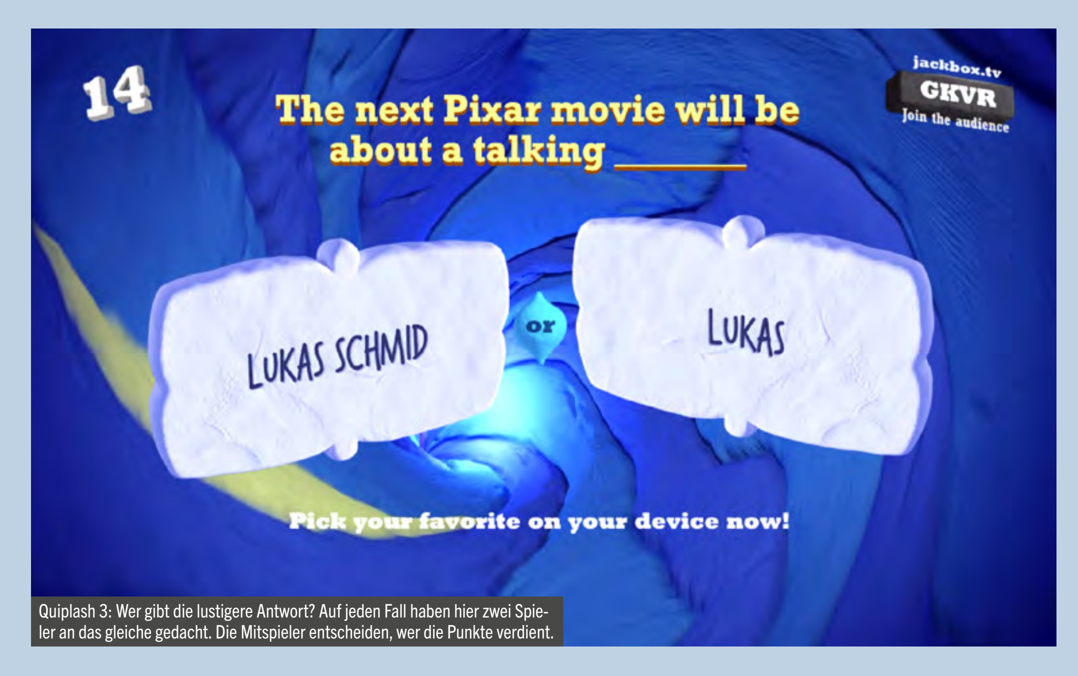
Es ist inzwischen Tradition, dass im Herbst eine neue Ausgabe der Jackbox-Serie erscheint. Wie schlägt sich die verflixte Nummer sieben im Vergleich mit den Vorgängern der Partyspielereihe?

**Genre:** Partyspiel
**Entwickler:** Jackbox Games Inc.
**Hersteller:** Jackbox Games Inc.
**Termin:** 15. Oktober 2020
**Preis:** ca. 25 Euro
**USK:** nicht geprüft

Zugegeben, lokale Partyspiele sind angesichts der aktuellen Pandemielage nicht unbedingt die großen Renner. Aber vielleicht ist eure Großfamilie ja sehr humorvoll und spricht sehr gut Englisch oder ihr lebt in einer kuscheligen Acht-Mann-WG. Alternativ kann man The Jackbox Party Pack 7 auch über einen Stream zusammen zocken, nebeneinander ist's aber natürlich lustiger (und vermutlich auch feuchtfröhlicher). Was den Aufbau betrifft, bleibt der siebte Teil den Serienkonventionen treu: Fünf unterschiedliche Minispiele wollen euch zum Lachen bringen. Ob es ihnen gelingt, klären wir im Test.

**Quiplash 3**

Quiplash ist einer der Dauerbrenner und Spaßgaranten der Serie, dementsprechend verwundert es wenig, dass nun die dritte Inkarnation in den Startlöchern steht. Hier geht es ganz einfach darum, lustig zu sein. Das Spiel stellt euch Fragen, ihr gebt eine (hoffentlich) urkomische Antwort, danach wird euer Vorschlag dem Beitrag des Spielers gegenübergestellt, der die gleiche Vorlage bekam. Das Publikum stimmt darüber ab, was amüsanter ist. Das ist schnell begriffen und unterhält abermals zuverlässig, auch dank der neuen dritten Runde, die ein wenig anders abläuft als im Vorgänger. Von der Spielauswahl abgesehen nutzt man auch in Jackbox Party Pack 7 wieder das eigene Smartphone als Controller. Eine Internetverbindung ist dafür erforderlich, außerdem auch gute bis sehr gute Englischkenntnisse, es gibt keine deutschen Texte.



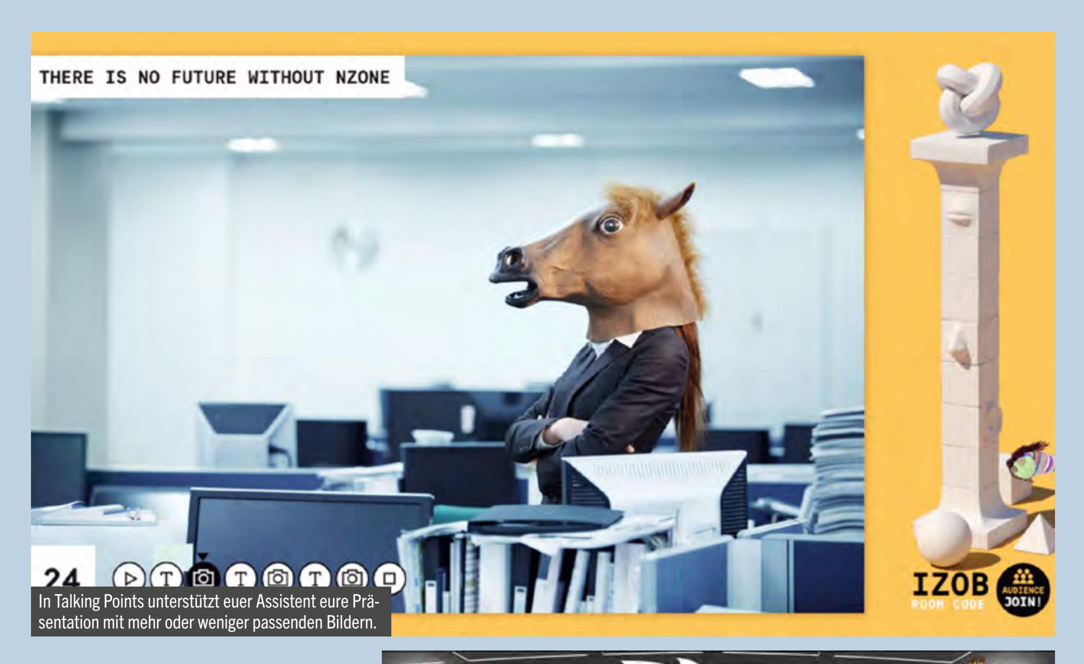

Quiplash 3: Wer gibt die lustigere Antwort? Auf jeden Fall haben hier zwei Spieler an das gleiche gedacht. Die Mitspieler entscheiden, wer die Punkte verdient.

**Champ'd Up**

In Paket 7 ist wieder ein Zeichenspiel mit von der Partie – hier geht es darum, einen Kämpfer zu gestalten, der von der Vorgabe inspiriert wird, die jeder Spieler erhält. Es dauert eine Weile, bis das Spiel in Gang kommt, da man ja zunächst mal Finger oder Stylus schwingen muss, außerdem gilt es, einen Gegner für die Kreation eines anderen Spielers zu entwerfen. Wenn man Mitspieler hat, die sich auf die Kritzelei einlassen, entsteht hier ähnlich viel Spaß wie bei Tee-K.O aus der dritten Jackbox-Spielesammlung – aber der Zwang zur künstlerischen Betätigung sorgt eben nicht in jeder Personengruppe für Begeisterung. Dazu kommen Bugs, Zeichnungen tauchen zum Beispiel nicht auf dem Fernseher auf, oder die Runde stürzt gar ab. Da bleibt einem das Lachen im Halse stecken, auf eine baldige Linderung der Probleme per Patch ist zu hoffen.

**The Devils and the Details**

Dieses Spiel sticht heraus, denn es ist komplexer und länger als die übliche Jackbox-Kost. Als Mitglieder einer dämonischen Familie versucht ihr, möglichst „normal" zu wirken, wofür ihr alltägliche Herausforderungen meistern müsst – macht zum Beispiel einen Termin beim Zahnarzt aus. Oft müssen Familienmitglieder untereinander




In Talking Points unterstützt euer Assistent eure Präsentation mit mehr oder weniger passenden Bildern.

Im Zeichenspiel Champ'd Up entwerft ihr Charaktere, die gegeneinander kämpfen sollen. Auch hier entscheiden die Mitspieler, wer gewinnen soll.

kooperieren, und auf den Smartphones gilt es, simple Minispiele zu meistern. Dieses Spiel funktioniert deutlich besser gemeinsam auf dem Sofa als über Streams. Hier geht es – anders, als etwa bei einem Quiplash und dem Gros der Jackbox-Spiele – nicht darum, lustig zu sein, vielmehr entstehen amüsante Situationen ganz von selbst, während man zusammen (oder gegeneinander) für das Familienwohl arbeitet. The Devils and the Details ist aus diesem Grund aber auch stressiger und es braucht mehr Zeit, um reinzukommen – die Mitspieler sollten also einigermaßen aufmerksam sein.

**Talking Points**
Vielleicht als Ausgleich für The Devil and the Details fußt Talking Points auf einem sehr simplen Fundament. Spieler bekommen Themen, zu denen sie einen Vortrag halten müssen. Am Ende entscheiden die Zuhörer, welcher Vortrag besonders überzeugend oder einfach nur witzig war. Wie bei Spielen mit Malerei-Gimmick ist das Konzept nicht für Jedermann reizvoll; wer nicht gerne im Rampenlicht steht oder einfach über wenig Spontaneität verfügt, wird an Talking Points nicht so viel Freude haben.

**Blather 'Round**
Dieses Spiel ist sehr spaßig, wenn man denn über hervorragende Englisch-Kenntnisse verfügt. Denn hier müssen Begriffe anhand sehr vager Hinweise erraten werden, also ein bisschen wie im bekannnten Gesellschaftsspiel Tabu. Je schneller die Mitspieler das gesuchte Wort oder den Namen raushaben, desto mehr Punkte bekommt der Fragesteller, und für die korrekte Antwort erhält auch der Rater wertvolle Punkte. Die Runden gehen fix, das Prinzip ist schnell verinnerlicht, gelegentlich ist das Ganze auch noch ziemlich lustig. Ein mehr als solider Abschluss für das Jackbox-Paket!

Alles in allem ist die Spielauswahl von Jackbox Party Pack 7 besser als die des letzten Teils, auch die Mischung stimmt, da bekommt jeder was für seinen Geschmack. Sehr ärgerlich sind aber die Bugs und Abstürze, die nicht PC-exklusiv sind, sondern auch in den Versionen für alle anderen Plattformen auftreten. ❑

## MEINE MEINUNG
*Katharina Pache*

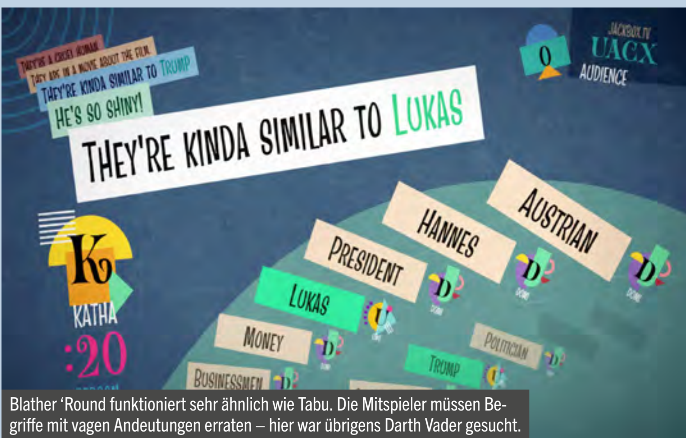


„Sonst gab es immer Ausreißer, dieses Mal sind alle Spiele gut!"

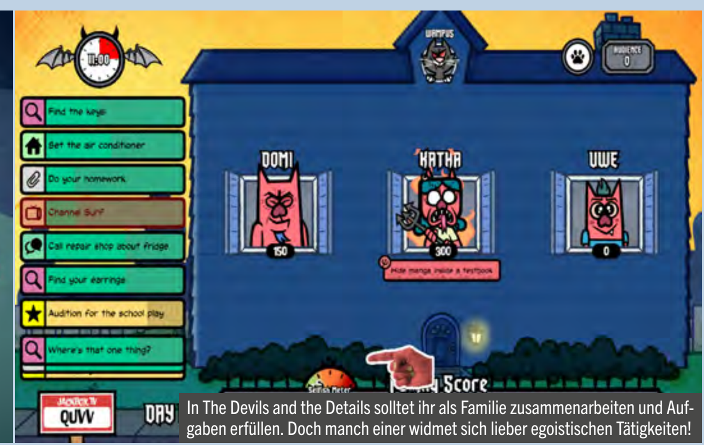
Natürlich hängt es aber auch von der Zusammensetzung, dem Pegel und der Verfügbarkeit von Mitspielern ab, mit welchem der fünf Games man nun den meisten Spaß hat. Ich liebe Zeichenspiele, aber ich habe zu akzeptieren gelernt, dass es nicht jedem so geht (trotzdem wollen immer alle Tee-K.O. spielen, seltsam). Ich habe nun öfter gehört, dass Menschen ein Quizspiel in dieser Sammlung vermissen, deshalb habe ich es mal bei den Contra-Punkten angemerkt, aber in dieser Hinsicht bin ich schmerzbefreit. Meistens sind die Quiz-Fragen in Jackbox-Spielen so eng mit der US-amerikanischen Popkultur und allerlei kulturellen Bezügen durchsetzt, dass ich einfach gar keinen blassen Schimmer habe, wovon gerade geredet wird. So ein bisschen taucht dieses Problem aber auch bei Blather 'Round auf, falls eure Freunde nicht gerade wandelnde Trivia-Lexika sind, ist es ganz schön schwierig, einige der gesuchten Begrifflichkeiten zu erraten.

## PRO UND CONTRA
- ➕ Sehr gute Spielemischung
- ➕ Garantiert in großer Runde viel Spaß
- ➕ Wieder mit einem Zeichenspiel
- ➕ Tolle Musikuntermalung
- ➕ Schöne, charmante Präsentation
- ➖ Keine Chance ohne Englischkenntnisse
- ➖ Bugs und einige Abstürze
- ➖ Diesmal ohne Quiz-Spiel




Blather 'Round funktioniert sehr ähnlich wie Tabu. Die Mitspieler müssen Begriffe mit vagen Andeutungen erraten – hier war übrigens Darth Vader gesucht.




In The Devils and the Details solltet ihr als Familie zusammenarbeiten und Aufgaben erfüllen. Doch manch einer widmet sich lieber egoistischen Tätigkeiten!

# DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

## Ego-Shooter (Einzelspieler)

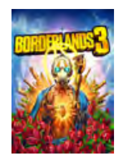
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



### Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



### Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



### CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



### Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

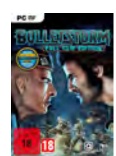
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



### Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



### Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

## Ego-Shooter (Mehrspieler)

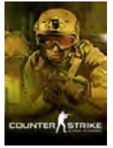
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



### Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



### Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



### Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



### Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

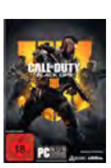
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



### Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



### Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

## Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



### Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

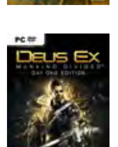
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



### Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



### Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



### Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

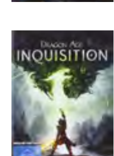
Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



### Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einer der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



### Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

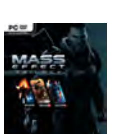
Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



### Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



### Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts

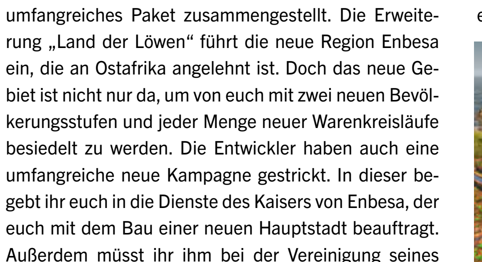


### Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

## Anno 1800: Land der Löwen



Seit dem Release haben die Entwickler von Ubisoft jede Menge neue Inhalte für das Aufbauspiel nachgeschoben. Zum Abschluss des mittlerweile zweiten Season-Pass haben die Macher nochmal ein besonders umfangreiches Paket zusammengestellt. Die Erweiterung „Land der Löwen" führt die neue Region Enbesa ein, die an Ostafrika angelehnt ist. Doch das neue Gebiet ist nicht nur da, um von euch mit zwei neuen Bevölkerungsstufen und jeder Menge neuer Warenkreisläufe besiedelt zu werden. Die Entwickler haben auch eine umfangreiche neue Kampagne gestrickt. In dieser begebt ihr euch in die Dienste des Kaisers von Enbesa, der euch mit dem Bau einer neuen Hauptstadt beauftragt. Außerdem müsst ihr ihm bei der Vereinigung seines Landes helfen. Dabei warten so viele Aufgaben, dass man manchmal fast das Bauen vergisst. Mit gut 10-15 Stunden steht die Kampagne dem Hauptspiel in nichts nach. In der alten Welt kehrt mit dem Forschungsinstitut endlich die Wissenschaft in die Welt von Anno zurück – ein hervorragender DLC! **Matthias Dammes**





### Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



### The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



### The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco



## Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



### Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



### Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



### Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

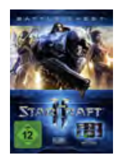
Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



### Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

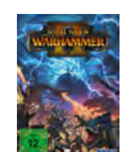
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



### Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

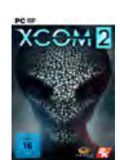
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



### Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



### XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

## Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



### Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



### Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



### Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



### The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



### Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



### The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



### The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

## Civilization 6: Gallier und Piraten

Wer bei der Überschrift an Asterix und seine Begegnungen mit der Crew von Captain Enternix denken muss, dem kann man eine gute Kindheit attestieren. Es geht hier aber um die neuen Inhalte, die in den letzten Wochen für Civilization 6 veröffentlicht wurden. So wurden mit dem Byzanz- und Gallien-Paket die beiden namensgebenden Völker eingeführt. Während ihr das byzantinische Reich unter Basilius II. zu religiösem und militärischem Ruhm führt, verbinden die Gallier unter ihrem Herrscher Ambiorix Kultur, Produktion und militärische Flexibilität. Zusätzlich enthält das Paket einen neuen Spielmodus names „Dramatische Zeitalter". Darin kommt ihr mit jedem Zeitalter-Wechsel immer in ein dunkles oder goldenes Zeitalter, das zusätzlich noch extremer in seinen Auswirkungen ausfällt. So sagen sich beim Eintritt in ein dunkles Zeitalter direkt einmal eine paar eurer Städte von euch los, was für die zusätzliche Herausforderung sorgt, diese wieder in das Reich einzugliedern. Neben diesem DLC, der einzeln oder als Teil des New-Frontier-Pass erhältlich ist, haben die Entwickler zuletzt auch das sogenannte Oktober-Update veröffentlicht. Neben diversen Bugfixes, Balancing-Anpassungen sowie KI- und UI-Verbesserungen enthält der Patch auch ein neues Multiplayer-Szenario. Darin übernehmen die Spieler je eine von vier Piratenfraktionen und müssen sich gegeneinander sowie die von der KI gesteuerten Nationen Spanien, England, Frankreich und die Niederlande behaupten und dabei Schätze anhäufen. Ahoi, Yarrr. **Matthias Dammes**



## Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



### Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



### F1 2020

Viele Verbesserungen beim Fahrgefühl und der Präsentation hieven die Spieleserie auf ein neues Level. Besonders der gelungene Mein-Team-Modus bringt die Faszination der Königsklasse besser als je zuvor auf den Bildschirm. Toll!

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: Codemasters



### Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



### Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



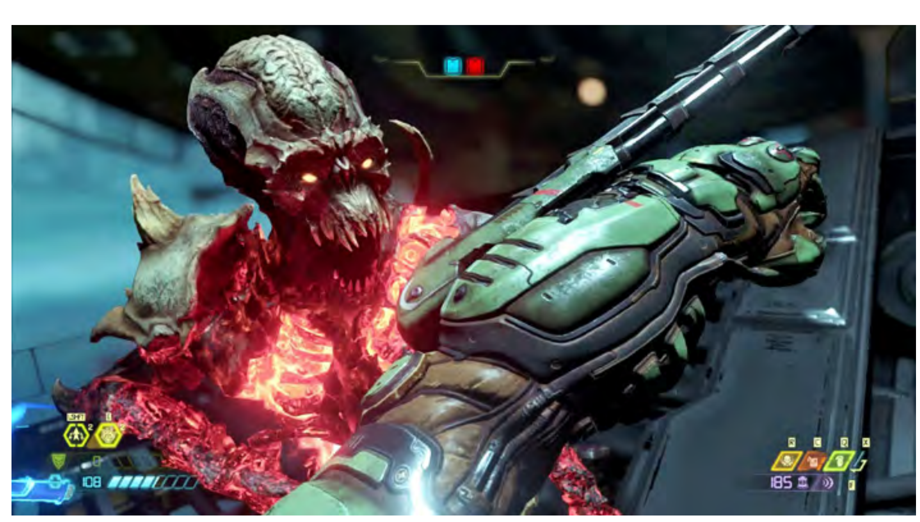
### Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

# Doom Eternal: The Ancient Gods – Part One

Doom Eternal war noch nicht das Ende: Mit The Ancient Gods wird die Monsterschlachtplatte als zweiteiliger Kampagnen-DLC fortgesetzt, der erste Teil wurde am 20. Oktober 2020 veröffentlicht. Darin erwarten euch drei neue Levels, die gelungen an die Handlung des Hauptspiels anknüpfen. Ihr kämpft auf einer stimmungsvollen Basis im Ozean, erkundet danach die Blutsümpfe der Hölle und landet schließlich im düsteren Urdak. Die Levels sind wieder klasse designt und setzen auf alte Stärken, allerdings gibt es keine neue Waffen oder Gadets zu erbeuten – schade! Dafür werfen euch die Entwickler Unmengen an Feinden entgegen, inklusive drei neuer Gegnertypen, die den ohnehin happigen Schwierigkeitsgrad von Doom Eternal nochmal drastisch in die Höhe schrauben. Auf normaler Stufe fällt das Add-on damit schlichtweg zu schwer aus. Eingefleischte Doom-Profis, die eine Herausforderung suchen, dürften das irre Spieltempo aber begrüßen. The Ancient Gods: Part One ist auch ohne Hauptspiel lauffähig und kostet 20 Euro, alternativ gibt's beide Kapitel als Year One Pass für 30 Euro. **Felix Schütz**



## Online-Rollenspiele

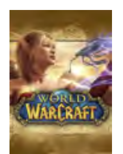
Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



### Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



### Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



### World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment

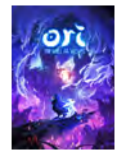
### Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

## Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



### Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



### A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



### Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



### Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



### Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

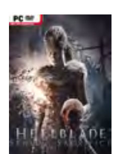
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



### Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

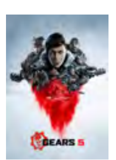
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



### Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



### Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

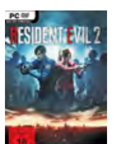
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



### Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



### Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



### Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



## Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



### Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



### Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



### Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



### Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



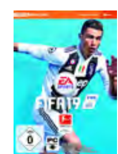
### Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

## Sportspiele

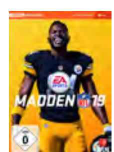
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



### FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



### Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



### PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



### Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



## Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



### Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

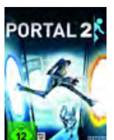
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



### Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

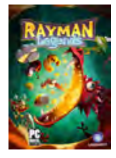
Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



### Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



### Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

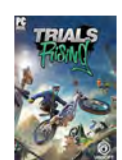
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



### Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

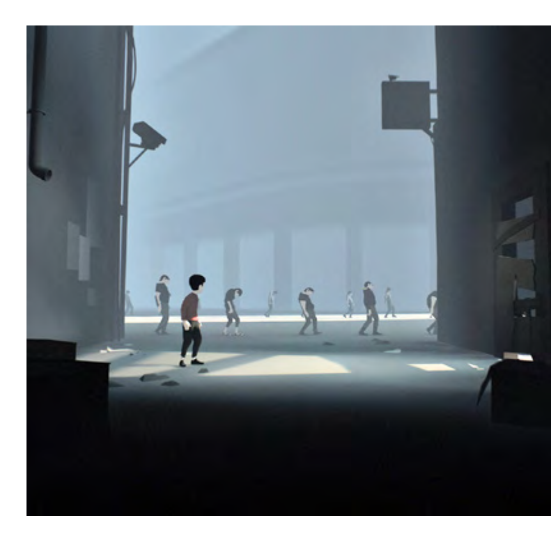
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



### Trials Rising

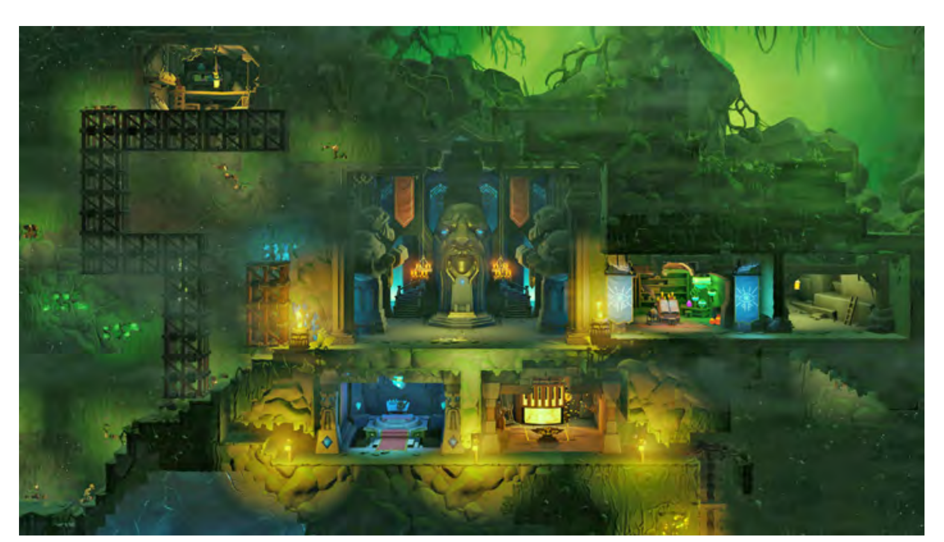
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



# Hammerting

Stop, Hammerting! So, damit wäre der dümmste Witz aus dem Weg, der uns im Zusammenhang mit dem Spiel eingefallen ist. Hammerting startete Ende Oktober auf Steam in den Early Access und versetzt euch in die Rolle eines zwergischen Minenvorarbeiters. Ihr befehligt einen Trupp aus kleinen, stämmigen Bergleuten und grabt euch euren Weg durch einen zufallsgenerierten Berg. Dort baut ihr Mineralien ab, durchsucht unterirdische Kammern nach Schätzen, wehrt euch gegen Monster und errichtet vor allem eine florierende Minenkolonie – schließlich will der ganze Krempel verarbeitet werden. Im Steinbruch wird Granit zu Baumaterial verwurstet, Schmiede kümmern sich darum, Erze einzuschmelzen und später daraus Waffen oder weitere Gebäudeteile herzustellen, unterirdische Farmen und Küchen sorgen für die Versorgung, und in der Brauerei wird für die wichtigste Zutat für einen Zwerg gesorgt: Bier. Doch nicht nur eure drei Startarbeiter sowie später angeheuerte Rekruten wollen vernünftig versorgt, geskillt und ausgerüstet werden, denn in der Oberwelt tobt zudem ein Krieg im Zwergenland. Ihr schickt also auch Baumaterial und Kriegsgerät in die Tageslicht-Kolonien und erhaltet dafür etwas Geld oder Ressourcen. Anders ausgedrückt: Es gibt jede Menge zu tun. Blöd also, dass euch das Spiel kaum etwas erklärt. Am Anfang eines Spieldurchgangs ploppt zwar auf Wunsch ein Tutorial-Fenster auf, das euch die wichtigsten Funktionen wie die Forschung, den Handel und das Handwerk in Textform erläutert, doch kratzt das nur an der Oberfläche. Viele andere Funktionen erschließen sich erst nach und nach – oder gar nicht. Dass Holz nicht herstellbar ist, sondern in Kisten und Fässern gefunden werden muss, erfahren wir beispielsweise nur durch einen Blick ins Reddit-Forum des Spiels – hier darf gern noch ein wenig Einsteigerfreundlichkeit nachgepatcht werden. Fazit: Faszinierend und ambitioniert, aber noch etwas sperrig. **Sascha Lohmüller**



## SO TESTEN WIR




**PC-Games-Award** Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.




**Editors'-Choice-Award** Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

**10, Meilensteine** | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

**9, Hervorragend** | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

**8, Sehr gut** | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

**7, Gut** | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

**6, Befriedigend** | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

**5, Ausreichend** | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

**1-4, Mangelhaft** | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

## UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.




Die wunderschönen, auf altertümlich getrimmten Gemälde, die ihr während der Spielweltgenerierung von Europa Universal 3 zu sehen bekommt, stammen vom Amerikaner Craig Mullins. / (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

# 20 Jahre Europa Universalis: Ein Traum für Historiker

**Von:** Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Paradox Interactive gehört zu den beständigsten Entwicklern sogenannter Globalstrategiespiele, deren Beliebtheit von Jahr zu Jahr spürbar wächst. Dabei erhielten ihre ersten Werke sehr gemischte Kritiken und wurden insbesondere von der deutschen Fachpresse nur abgebrühten Genre-Fans empfohlen. Diesen Werdegang vom Underdog zum Big Player kann man wunderbar anhand einer Spielserie erörtern, die in diesen Tagen ihren 20. Geburtstag feiert: Europa Universalis.

Aller Anfang ist schwer: ein Leitsatz, der wie kein zweiter zu Europa Universalis passt. Wohlgemerkt bezieht er sich nicht nur auf die unbarmherzig steile Lernkurve, die viele Spieler spontan abschreckt, sondern auch auf die Entwicklung der Globalstrategie-Serie an sich, die alles andere als reibungsfrei verlief. Wir drehen die Zeit zurück ins letzte Jahrtausend und begeben uns nach Schweden. Der Hersteller Target Games war dort bereits bekannt für diverse Brettspiele sowie Tabletop-Miniaturfiguren und dachte sich aufgrund seiner Erfolge: Wieso machen wir dazu nicht gleich die passenden Computerspiele? Es folgte 1997 ein rundenbasierendes Strategiespiel namens Svea Rike, das – genau wie der zwei Jahre später entstandene Nachfolger – nie außerhalb der schwedischen Landesgrenzen veröffentlicht wurde.




Ohne Svea Rike von Target Games hätte es vermutlich kein Paradox Interactive und somit auch kein Europa Universalis gegeben. (Quelle: Target Games / Medienagentur plassma)



Der Anfang von etwas wirklich Großem: Im ersten Europa Universalis standen euch nur eine Handvoll Szenarien und Nationen zur Verfügung. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

Sowohl das Erwerben von militärischen Einheiten als auch die Kämpfe an sich wurden in Europa Universalis sehr schlicht dargestellt. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

Obwohl die Spiele durchaus Anerkennung fanden, hatte sich Target Games leider finanziell verhoben: Das Unternehmen musste zur Jahrtausendwende Konkurs anmelden und wurde verkauft. Aus den Trümmerteilen entstieg Paradox Entertainment, heutzutage besser bekannt als Paradox Interactive. Und auch das erste Werk des Studios namens Europa Universalis (2000) basierte genau wie Svea Rike auf einem Brettspiel.

**Ein wahrhaft globales Strategiespiel**

Während Svea Rike primär die Geschichte Schwedens behandelte, ging Europa Universalis mächtig viele Schritte weiter. Dem Spieler standen der gesamte europäische Kontinent sowie Teile in Afrika über Amerika bis Asien zur Verfügung. Die Zeitepoche umfasste 300 Jahre, genau genommen von 1492 bis 1792 und somit grob betrachtet vom Beginn der Neuzeit bis zur Französischen Revolution. Es gab mehrere Startszenarien, in denen maximal acht Nationen zur Auswahl standen, und die gesamte Landkarte war geschichtlich akkurat in Hunderte von Provinzen eingeteilt.

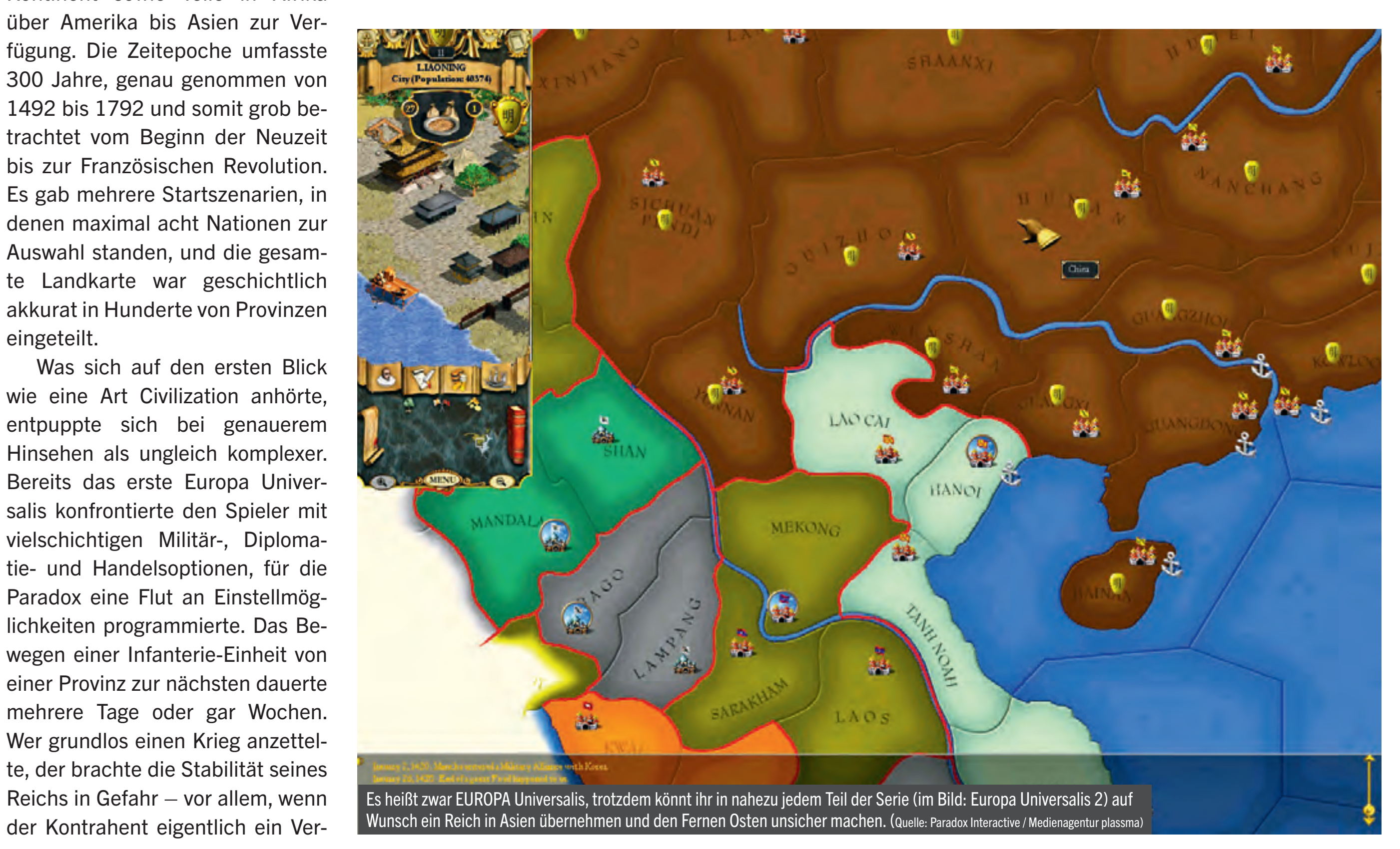
Was sich auf den ersten Blick wie eine Art Civilization anhörte, entpuppte sich bei genauerem Hinsehen als ungleich komplexer. Bereits das erste Europa Universalis konfrontierte den Spieler mit vielschichtigen Militär-, Diplomatie- und Handelsoptionen, für die Paradox eine Flut an Einstellmöglichkeiten programmierte. Das Bewegen einer Infanterie-Einheit von einer Provinz zur nächsten dauerte mehrere Tage oder gar Wochen. Wer grundlos einen Krieg anzettelte, der brachte die Stabilität seines Reichs in Gefahr – vor allem, wenn der Kontrahent eigentlich ein Verbündeter war. Und wer sein Land auf eine besonders harte Probe stellen wollte, der rief mutig eine neue Religion aus.

Bei niedriger Stabilität erhöhten sich die Chancen von Revolten und der Aufbau einer gefährlichen Rebellion, woraufhin man die eigenen Provinzen mit seinen Soldaten regelrecht zurückerobern musste. Wenn das nicht gelang, dann kapselten sich die Provinzen ab, um eine neue Nation zu gründen. Oder sie stürzten das komplette Land, um es durch einen neuen Regenten zu ersetzen. In beiden Fällen folgte für den Spieler ein massiver Verlust an Gewinnpunkten.

Solche Punkte konnte der Spieler andersherum durch das Absolvieren von Missionen verdienen, für die er bestimmte Provinzen eroberte, eine königliche Hochzeit arrangierte oder innerhalb der vorgegebenen Zeit einen teuren Hafen baute. Oder man blickte ins ferne Amerika, um fleißig Kolonien zu gründen und möglichst viel von der „Neuen Welt" für sich zu beanspruchen – natürlich bevor einem die Konkurrenz die besten Ländereien vor der Nase wegschnappte.

Wer hingegen auf einen plumpen Krieg gegen seine Nachbarländer spekuliewrte, der stieß abseits des Stabilitätsproblem schnell an seine Grenzen. Denn im Gegensatz zu Civilization und Co. reichte es hier nicht, mit einer Armee in eine Stadt zu marschieren und die dort stationierten Einheiten zu bekämpfen. Jeder Feldzug barg hohe Risiken des Scheiterns, sodass er gut geplant sein musste. Darüber hinaus waren erfolgreiche Friedensverhandlungen notwendig, um Geld oder Provinzen einzufordern. Das wiederum war nur möglich, wenn ihr zuvor genügend Schlachten gewonnen und Ländereien besetzt hattet – ansonsten bekam im Umkehrschluss euer Gegner das Recht, von euch einen Tribut zu verlangen.

Trotz dieser gewaltigen Hürden lief Europa Universalis in Echtzeit ab, was die Entwickler sogar in der gedruckten Anleitung rechtfertigten. Schließlich hätten Regenten zu jener Zeit ebenfalls nicht alle



Es heißt zwar EUROPA Universalis, trotzdem könnt ihr in nahezu jedem Teil der Serie (im Bild: Europa Universalis 2) auf Wunsch ein Reich in Asien übernehmen und den Fernen Osten unsicher machen. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

## VOM MITTELALTER BIS ZUM ZWEITEN WELTKRIEG: WEITERE GLOBALSTRATEGIE-SPIELE VON PARADOX

Nicht jeder Spieler ist an der Zeitepoche zwischen der Entdeckung Amerikas und der Kapitulation von Napoleon interessiert. Aus diesem Grunde entstehen bei Paradox Interactive gleich mehrere Serien, die vom Grundkonzept her ähnlich wie Europa Universalis gestrickt sind und eine möglichst tiefgründige Strategiesimulation beinhalten.

So sollten Mittelalter-Fans zu Crusader Kings greifen, dessen dritter Teil erst vor Kurzem erschienen ist und laut Metacritic zu den höchst bewertesten Spielen des Jahres 2020 gehört. In den bislang vier Teilen von Hearts of Iron landet ihr hingegen mitten im Zweiten Weltkrieg oder könnt dank der Mod The Great War den ersten Weltkrieg nachspielen. Zwischen all dem stehen Victoria I und II, in denen die Jahre zwischen 1836 und 1936 zum Zug kommen.



Selbst ein Laie erkennt anhand des Grafikstils sofort, dass Hearts of Iron 4 und Europa Universalis 4 miteinander verwandt sind und sich aufgrund der unterschiedlichen Zeitepochen doch völlig anders spielen.

Probleme auf einmal perfekt managen können und gerne mal den Verlust einer Schlacht in einem fernen Lande erst Monate später erfahren. Allerdings öffnete Paradox ein Hintertürchen für ihre Spieler und gewährte ihnen, die Geschwindigkeit zu regulieren oder das Geschehen gar komplett zu pausieren.

### Einfach komplex

All diese Features verbargen sich hinter einer Benutzerführung, die simpel und komplex zugleich war. Auf der einen Seite ist das Rekrutieren von Einheiten oder das Erstellen einer neuen Handelsroute eigentlich recht schnell geschehen. Auf der anderen Seite sah man dank der Unmengen an Möglichkeiten den Wald vor lauter Bäumen nicht. Zudem war es für geschichtlich weniger sattelfeste Naturen schwer nachvollziehbar, ob (und vor allem was) man eventuell falsch gemacht habe oder warum das eigene kleine Reich als Opfer einer unglücklichen Kette an Ereignissen den Bach runterging.

Unabhängig davon gab es noch einen weiteren Nachteil, der im grundlegenden Konzept von Europa Universalis verankert war: Weil das Strategie-Epos in unserer realen Welt spielte, waren sämtliche Provinzen und Ländereinteilungen von vornherein in Stein gemeißelt. Als Ausgleich sorgte der unberechenbare Werdegang der Simulation für umso mehr Abwechslung und Variationen.

Wie bei so vielen Spielen, die etwas „Anderes" versuchten, war die Resonanz anno 2000 sehr gemischt. All jene, die sich nur oberflächlich mit Europa Universalis auseinandersetzten, waren mangels Erfolgserlebnissen schnell frustriert. Das Spiel erfreute zwar den Historiker, schreckte jedoch umgekehrt alle ab, die mit Geschichte wenig am Hut hatten. Die Anleitung schaffte diesbezüglich immerhin Abhilfe, indem sie den Laien mit wichtigen Fakten sowie wesentlichen Fremdbegriffen versorgte und ein kurzes Einführungsszenario erläuterte, das man nachspielen konnte.

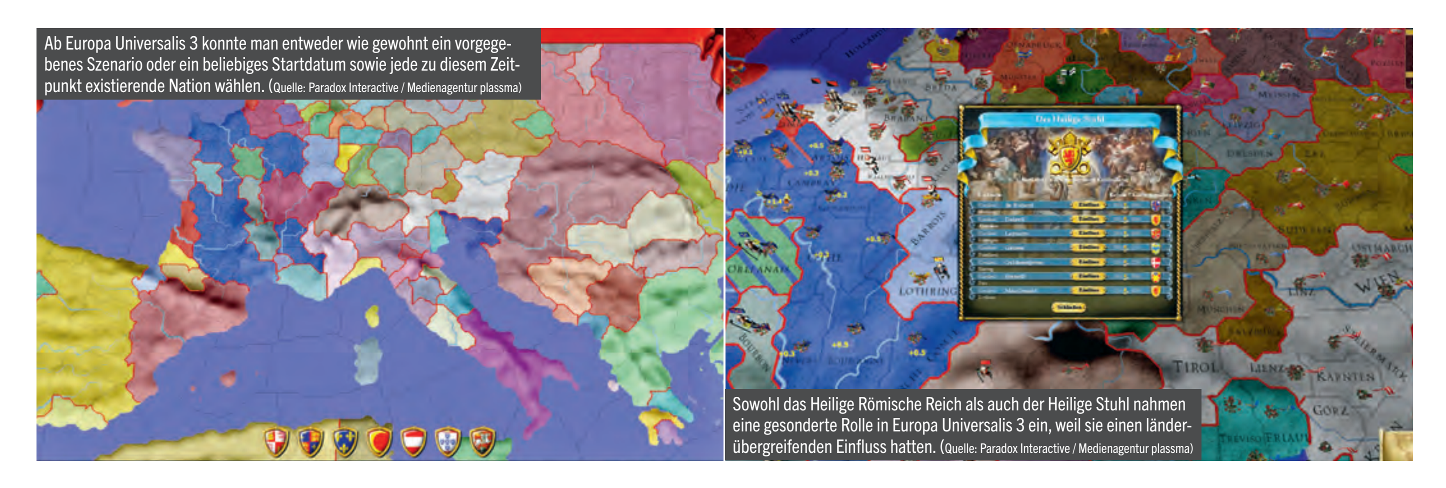
Unterm Strich waren wir Deutschen eher wenig begeistert, wohingegen das Spiel in den USA deutlich besser ankam. Kein Wunder: Während hierzulande eher zugängliche Handels- oder Aufbausimulationen wie Anno 1602 (1998) angesagt waren, liebten die Amerikaner bereits Hardcore-Strategiespiele à la Sid Meier's Gettysburg! (1997), in denen möglichst viele Details und Feinheiten simuliert wurden.

### Eine Liebeserklärung an die Community

Bereits ein Jahr später schob Paradox Entertainment den Nachfolger Europa Universalis 2 hinterher. Allerdings – die kurze Entwicklungsdauer ließ es schon erahnen – hatte sich im Kern wenig geändert. Umso mehr Aufmerksamkeit verdiente der einleitende Satz, der zu Beginn des Spiels eingeblendet wurde: „This game is dedicated to our fans." – dieses Spiel ist unseren Fans gewidmet. Offenkundig konzentrierte sich Paradox auf das Feintuning und versuchte so gut wie möglich, die Wünsche und Ratschläge ihrer treuen Spieler umzusetzen.

Zu den wichtigsten Neuerungen gehörten die Regler für die Innenpolitik: Sollte eure Nation eher auf Innovation oder auf Tradition setzen? Wolltet ihr den Freihandel vorantreiben oder auf den Merkantilismus vertrauen? Würdet ihr den Schwerpunkt eurer Armee eher bei Marine und Schiffen oder beim Heer und Infanterie sehen?

Weil es sich bei den Reglern um ein mächtiges Werkzeug handelte, durfte man alle zehn Spieljahre (!) nur einen der Regler um ein Stückchen verschieben. Wer also England von einer Aristokratie zur Plutokratie führen wollte, der musste dafür ein ganzes Jahrhundert Spielzeit aufwenden.



Ab Europa Universalis 3 konnte man entweder wie gewohnt ein vorgegebenes Szenario oder ein beliebiges Startdatum sowie jede zu diesem Zeitpunkt existierende Nation wählen. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

Sowohl das Heilige Römische Reich als auch der Heilige Stuhl nahmen eine gesonderte Rolle in Europa Universalis 3 ein, weil sie einen länderübergreifenden Einfluss hatten. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)




Die zahlreichen Popups, die in Europa Universalis 2 bei Ereignissen aufploppen, nehmen schnell überhand und erinnern an ein abgestürztes PC-System. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

Crown of the North ist kein echtes Europa Universalis, sondern nur die internationale Version von Svea Rike 3. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

Ansonsten schraubten die Schweden am Umfang und der Komplexität des historischen Konstrukts. Während es beispielsweise im ersten Teil „nur" zwei Grundreligionen gab – das Christentum vom Katholizismus bis zum Lutherischen Protestantismus sowie den Islam –, gesellten sich weitere Ausrichtungen wie Buddhismus oder Hinduismus hinzu. Europa Universalis 2 kannte überdies viel mehr Nationen und umfasste einen größeren Zeitraum, demnach die frühesten Szenarien bereits im Jahre 1419 starteten und bis 1820 reichten.

Zu den größten technischen Errungenschaften des Spiels zählte ein umfangreicher Soundtrack, gleichwohl sich Paradox auf das Lizenzieren klassischer Musikstücke wie Vivaldis „Die vier Jahreszeiten" beschränkte. Grafisch hingegen könnte Europa Universalis 2 der verlorene Zwillingsbruder seines Vorgängers sein.

**Zurück zu den Wurzeln**

2003 sorgte Paradox für Verwirrung, als man mit Crown of the North ein vermeintliches Europa-Universalis-Spin-off veröffentlichte. Dahinter verbarg sich jedoch die internationale Version von Svea Rike 3, das bereits drei zuvor Jahre in Schweden debütiert hatte.

Das Strategiespiel beschränkte sich folgerichtig auf die skandinavischen Länder und bot bei Weitem nicht den Detailreichtum der Originalserie. Andersherum gab es keinerlei Vorteile in Sachen Grafik oder Benutzerführung, sodass Crown of the North Spieler wie Kritiker enttäuschte. Gleiches galt für die direkte Fortsetzung Two Thrones (2004), die wohl aus gutem Grunde auf den zugkräftigen Namen Europa Universalis verzichtete.

Weil sich Paradox zum damaligen Zeitpunkt mit Add-ons noch bedeckt hielt und „DLC" für viele ein Fremdwort war, mussten Fans von Europa Universalis lange darben, bis ein richtiger Nachfolger erschien. Eine kleine Ausnahme war Europa Universalis 2: Asian Chapters (2004), das speziell für den japanischen Markt konzipiert wurde und das Originalspiel um sechs passende Szenarien erweiterte.

Ansonsten wandten sich die Entwickler mit ihren Spielereihen Hearts of Iron und Crusader Kings zunächst dem Zweiten Weltkrieg sowie dem Mittelalter zu, bevor man 2007 endlich zur frühen Neuzeit zurückkehrte und mit Europa Universalis 3 das erste Spiel mit der sogenannten Clausewitz Engine auf den Markt brachte – benannt nach dem preußischen General und Militärtheoretiker Carl von Clausewitz (1780 bis 1831).

**Neue Technik, altes Spielprinzip**

Die Präsentation machte einen gewaltigen Satz nach vorne: Paradox ersetzte die gezeichneten 2D-Karten durch dreidimensionale Modelle, weshalb beispielsweise Gebirgsketten schön hügelig dargestellt wurden und kleine Polygonsoldaten gegeneinander kämpften. Zudem konntet ihr die Größe des dargestellten Kartenausschnitts viel feiner verstellen, was zusammen mit der dramatisch erhöhten Bildschirmauflösung der Übersicht diente.

Ebenfalls mehr Mühe gab man sich bei der Musik: Nachdem der Komponist Andreas Waldetoft bereits zwei Jahre zuvor für Hearts of Iron 2 einen wunderschönen Klassik-Soundtrack komponiert hatte, durfte er fortan an jedes wichtige Paradox-Spiel ran und glänzte selbstredend auch im Falle von Europa Universalis 3 mit wuchtigen orchestralen Themen.

Die Benutzerführung wurde im Vergleich zu den Vorgängern komplett umgekrempelt und wirkte nun besser sortiert. Es gab zwar immer noch unzählige Icons und Funktionen, diese „klebten" jedoch dank der höheren Auflösung angenehm kompakt am Bildrand und verdeckten kaum noch die Sicht über das eigentliche Spielgeschehen.

Natürlich gab es obendrein ein paar spielerische Veränderungen. Allen voran war man nicht mehr auf ein paar vorgegebene Szenarien festgelegt, die jeweils aus einer Handvoll Nationen bestanden. Stattdessen konnte der Spieler jedes x-beliebige Datum als Startzeitpunkt und die Rolle von jedem zu dem Zeitpunkt existierenden Land übernehmen. Erneut entnahm das Spiel alle bis dahin stattgefundenen Ereignisse aus einer historisch akkuraten Datenbank, während das Weltgeschehen erst im Anschluss durch das Eingreifen des Spielers oder das Stattfinden von Zufallsereignissen von der Realität abwich.



Europa Universalis: Rome simulierte ganze Dynastien und Familien, die man sich schön übersichtlich in Form eines Stammbaums anzeigen lassen konnte. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)




Bis heute gibt es kaum ein Spiel, dass das hiesige Europa in seiner Gesamtheit schöner und plastischer erstrahlen lässt, als Europa Universalis 4. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)



Ideen braucht das Land: Die Icon-Flut aus Europa Universalis 4 macht deutlich, dass es mächtig viele Möglichkeiten gab, in welche Richtung sich euer Land entwickeln konnte. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)



Endlich mal was los hier! Ein Soldatenmännchen in Europa Universalis 4 stand mitunter für Tausende von Einheiten, die insgeheim epische Schlachten gegeneinander führten. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

**Feldzug der Modder**
Paradox Interactive kam seinen treuen Anhängern weiter entgegen und gestaltete den dritten Teil bewusst Modding-freundlich. Die Schweden machten kein Geheimnis daraus, wie das Spiel funktionierte und luden somit alle Interessierten dazu ein, an den grundlegenden Daten sowie Einstellungen der Simulation zu schrauben.

Dies war allein deshalb ein wichtiges Signal für die Fans, weil sich trotz positiver Kritiken auch ein wenig Unmut breitmachte. Schließlich war nicht jeder von den inhaltlichen Änderungen und der im Zuge der Clausewitz Engine gestiegenen Hardware-Anforderungen begeistert. Die Konsequenz: Europa Universalis 2 blieb weiterhin recht beliebt und wurde auch von der Modder-Szene am Leben erhalten.

Die berühmteste Mod hieß AGCEEP (Alternative Grand Campaign Event Exchange Project) und wurde seit Veröffentlichung des Originalspiels fleißig entwickelt sowie erweitert. Paradox sah darin eine Chance und integrierte die Mod in die Verkaufsversion von For the Glory: A Europa Universalis Game (2009). Mit mehr Zufallsereignissen, bis zu 24 Startnationen pro Szenario und einer leicht aufgebohrten Technik, die Bildschirmauflösungen bis 1920x1080 zuließ und obendrein den phänomenalen Soundtrack von Waldetoft übernahm, gewann der Klassiker weiterhin an Qualität.

Die Entwickler verstanden ebenso, dass man sich nicht auf seinem Grundgerüst ausruhen darf und es stetig erweitern muss. Das Prinzip ist eigentlich ganz einfach: Je mehr ihr Spiel mit historisch akkuraten Daten gefüttert war, desto glaubwürdiger funktionierte der simulierte Ablauf der Geschichte. Dieses Prinzip lässt sich gut mit der Neuauflage des Microsoft Flight Simulators veranschaulichen: Dort könnt ihr einerseits dank Google Maps bereits heute die ganze Welt bereisen. Und dennoch kümmert sich der Entwickler fleißig darum, nach und nach Städte und Landstriche per Hand nachzubauen und somit für ein detaillierteres Spielerlebnis zu sorgen. Und genau das Gleiche gilt eben für all die Provinzen und Ländereien in Europa Universalis 3.

Entsprechend entwickelte Paradox fortan fleißig DLCs, darunter vier umfangreichere Expansion Packs. Manche davon sorgten für Feintuning, andere wiederum erneuerten grundlegende Konzepte. So unterteilte In Nomine beispielsweise die Rebellen in verschiedene Arten, die jeweils andere Ziele verfolgten und somit für unterschiedliche Auswirkungen sorgten, sobald sie den Spieler heimsuchten.

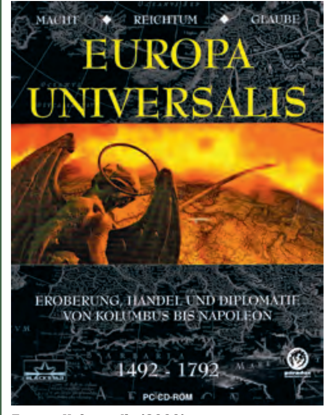
Zwischen den Expansion Packs erschien das bislang letzte Spin-off der Serie: Europa Universalis: Rome (2008). Es simulierte die Geschicke sämtlicher Länder, die in den dreihundert Jahren vor Christi Geburt am Mittelmeer angesiedelt waren, und konzentrierte sich auf die damalige Dominanz des alten Roms.

Spielerisch orientierte sich Rome stark an der Hauptserie und übernahm gleichzeitig einige Features aus dem mittelalterlichen Crusader Kings, allen voran das Simulieren von Familien und Dynastien. Jedoch gab es ähnlich wie im Falle von Crusader of the North nur einen direkten Nachfolger namens Imperator: Rome (2019), der auf den Titel Europa Universalis verzichtete.

**DLC für DLC zum Meisterwerk**
2013 folgte mit Europa Universalis 4 eine komplett neue Fortsetzung, in der für Paradox vor allem eine Generalüberholung der Präsentation und der Benutzerführung im Vordergrund stand. Die Icon-Flut wirkte auf den ersten Blick überwältigender als jene in Europa Universalis 3. Dafür bekam man mehr konkrete Tipps zu sehen, sobald man mit dem Mauscursor eine Funktion streifte und diese aufgrund fehlender Bedingungen ausgegraut war beziehungsweise nicht zur Verfügung stand.

Gleichwohl sich das Spiel erneut mit einer distanzierten Vogelperspektive begnügte, bei einem Kampf nach wie vor zwei mickrige Polygonsoldaten miteinander prügelten und Ereignisse weiterhin in Form von schnöden Textboxen vermittelt wurden, machte Europa Universalis 4 einen überraschend schicken Eindruck. Besonders die

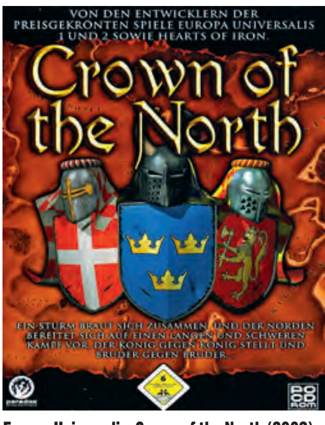
## ALLE EUROPA-UNIVERSALIS-TITEL AUF EINEN BLICK




**Europa Universalis (2000)**
(Quelle: Paradox Interactive/Medienagentur plassma)




**Europa Universalis 2 (2001)**
(Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)




**Europa Universalis: Crown of the North (2003)**
(Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)




**Europa Universalis 3 (2007)**
(Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

geografische Karte wirkte mit ihrem herrlichen Nachbau von Landmassen, Flüssen und Bergketten richtig plastisch, während die politische Karte mitsamt einer hervorragenden Farbgebung jedem Hobby-General das Wasser im Munde zusammenlaufen ließ.

Aufgrund der oberflächlichen Verbesserungen erhielt Europa Universalis 4 weltweit mehr Zuspruch als seine Vorgänger, auch wenn es weiterhin ein Lieblingskind der Amerikaner blieb. Diese gaben der Reihe inzwischen absolute Höchstwertungen jenseits der 90er-Marke, während sich die Kollegen in Deutschland vornehmlich auf 80er-Wertungen einigten.

Mit der Veröffentlichung waren die Entwicklungsarbeiten an Europa Universalis 4 jedoch noch lange nicht beendet: Paradox produzierte bis heute sagenhafte 16 Erweiterungen, die das Spiel signifikant verbesserten. Die erste Erweiterung erschien bereits Anfang 2014 in Form von Conquest of Paradise und führte erstmals einen Weltengenerator ein. Dieser ersetzte den amerikanischen Kontinent durch eine komplett neue Landmasse, die ein Zufallsgenerator ausspuckte. Und spätestens mit dem fünften DLC namens El Dorado (2005) konntet ihr eure eigene Nation erstellen und in Abhängigkeit einer vorgegebenen Punktzahl eure Startprovinzen aussuchen.

Allgemein konzentrierten sich die zahlreichen DLCs auf Verbesserungen bereits bestehender Konzepte und einem noch größeren Umfang sowie Detailreichtum aller verfügbaren Länder. Dazu zählte selbstverständlich auch das Balancing, damit Europa Universalis noch mehr der realen Geschichte gerecht werde.



Acht Jahre nach dem Release von Europa Universalis 2 veröffentlichte Paradox die kommerzielle Version der AGCEEP-Mod, die mit mehr Umfang, Komfort und einer erhöhten Bildschirmauflösung glänzte. (Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

Im Gegenzug mehrte sich zaghafte Kritik seitens der Fans, weil sie die ausufernde DLC-Politik infrage stellten. Kein Wunder: Die Erweiterungen kosteten jeweils zwischen zehn und 20 Euro. Hinzu kamen unzählige kleine Einheiten- und Musik-Packs, die zwei Euro pro Stück veranschlagten. Wer also sämtliche DLCs zum jeweiligen Release-Zeitpunkt erstand, der hatte im Laufe der Jahre Hunderte von Euros bezahlt. Dies wog umso schwerer, weil viele Fans die Ur-Version von Europa Universalis 4 als unzureichend bezeichneten und das Spiel seine wahren Stärken erst durch seine Erweiterungen entfaltet.

**Ein Sieg für die Geschichtsbücher**

Trotz dieser Kritikpunkte ist es beeindruckend, wie stark die Spiele von Paradox Interactive im Laufe der letzten 20 Jahre gereift sind. Während das erste Europa Universalis noch von vielen verkannt und als zu komplex sowie zu undurchsichtig abgestempelt wurde, hielten die Schweden allen Unkenrufen zum Trotz an ihrer Vision fest. Wohl aus diesem Grunde und weil sie eher mit anstatt gegen ihre Fans arbeiteten, gewannen sie und ihre Werke zunehmend an Reputation.

Das größte Lob dürfte sicherlich von erfahrenen Historikern und Geschichtsinteressierten stammen, die Paradox zutiefst für ihre Arbeit loben. Sid Meier's Civilization mag deutlich zugänglicher sein, jedoch erreicht es nicht im Ansatz die Spieltiefe von Europa Universalis. Hier können kleinste Veränderungen zu einer katastrophalen Entwicklung führen, wenn beispielsweise zwischen zwei kleinen Ländern ein Krieg ausbricht und plötzlich all deren Verbündete mitziehen und dadurch einen Flächenbrand in ganz Europa erzeugen.

Man sollte zudem begreifen, dass es in Europa Universalis kein klassisches Spielziel oder gar so etwas wie ein Ende gibt. Der Reiz liegt im Erleben einer alternativen Geschichtsstunde, in der man zwangsläufig mal als Sieger und mal als Verlierer vom Platz geht. Anders ausgedrückt: Es könnte höchst amüsant sein, mit einer kleinen Provinz wie Anhalt einen Feldzug gegen Österreich zu starten. Aber schraubt eure Erwartungen besser herunter, dass der Coup auch tatsächlich gelingt.

Paradox hat es verstanden, dass man den Spieler nicht mit ein paar oberflächlichen Fakten und vereinfachten Spielmechaniken ködern darf. Es bedarf vielmehr einer möglichst hohen Anzahl an Daten, Werten und Parametern, damit die Geschichte während der Echtzeitberechnung im Fluss bleibt. Und weil die Simulation einer ganzen Welt über mehrere hundert Jahre hinweg ein ungemein komplexes Thema ist, ist es nur verständlich, dass Europa Universalis mit jedem weiteren Zusatz immer besser und authentischer wird.

Oder ganz simpel ausgedrückt: Paradox Interactive begreift, wie Geschichte funktioniert – und wird zunehmend dafür belohnt, weil die Schweden nie aufgehört haben an sich zu glauben. ❑



**Europa Universalis: Rome (2008)**
(Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)



**For the Glory: A Europa Universalis Game (2009)**
(Quelle: Moby Games)



**Europa Universalis 4 (2013)**
(Quelle: Paradox Interactive / Medienagentur plassma)

# 30 Jahre Monkey Island:

## Warum LucasArts-Adventures bis heute ungeschlagen sind

**Von:** Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

The Secret of Monkey Island feiert sein 30-jähriges Jubiläum! Und auch heute noch zählt Guybrush Threepwoods erstes Abenteuer zu den besten Adventures aller Zeiten. Doch auch Maniac Mansion, Zak McKracken, die Indiana-Jones-Abenteuer und Co. bleiben unübertroffen. Unsere These: Offenbar weiß bis heute niemand, wie man die Brillanz der LucasArts-Klassiker übertreffen könnte.

Die Geschichte von The Secret of Monkey Island begann mit einem Witz: Grafiker Steve Purcell zeichnete am Computer eine kleine Figur und speicherte die Datei als „Guy" ab. Das Programm hängte automatisch den Zusatz „.Brush" an, woraus der skurrile Name „Guybrush" entstand. Und eben jener Guybrush Threepwood sollte schon bald Games-Geschichte schreiben.

Es sind genau solche Anekdoten, die meines Erachtens einem guten Spiel zu wahrer Größe verhelfen. In diesem Fall demonstrierte es sowohl die simple Kreativität als auch die Spontaneität eines Entwicklers, der von 1986 bis 2000 einen Meilenstein nach dem anderen kreierte.

### Der Aufstieg von LucasArts

Selbst wer nicht viel Ahnung von Point&Click-Adventures hat oder sich erst seit 5, 10 oder 20 Jahren mit Spielen beschäftigt, der hat sicherlich von The Secret of Monkey Island gehört. Es erschien zu einem Zeitpunkt, als Lucasfilm Games von einem Genre-Höhepunkt zum nächsten rauschten. Das US-Unternehmen wollte Spiele erschaffen, die an Filme erinnerten. Und nachdem die Entwickler mit frühen 3D-Klassikern wie Rescue of Fractalus (1984) oder Koronis Rift (1985) ein paar technisch beachtenswerte Action-Titel entwickelt hatten, fanden sie im Adventure-Genre ihr perfektes Zuhause.

Ich war bereits von den ersten Schritten der Firma höchst beeindruckt: Labyrinth (1986) adaptierte den gleichnamigen Kinofilm von Muppet-Erfinder Jim Henson und führte mich mit seinem drögen Prolog in die Irre, weil er an ein gewöhnliches Text-Adventure erinnerte. Doch sobald das eigentliche Abenteuer begann, steuerte ich meine Spielfigur direkt per Joystick und wählte meine Kommandos per Verben- und Objektliste.

Maniac Mansion (1987) und Zak McKracken (1988) perfektionierten die Idee, indem sie die Steuerung entschlackten, die Story mit mehr Dialogzeilen fütterten und das Konzept der Zwischensequenzen neu erfanden. Anders ausgedrückt: Plötzlich gab es in einem Spiel so etwas wie „Schnitte", also vergleichbar mit einem Kinofilm! Allein diese Idee veranlasste mich, mein Spielen auf Videokassette aufzuzeichnen und somit vermutlich eines der ersten Let's Plays der Weltgeschichte zu erstellen.

### Die ganz große Rätselkunst

Nach einem Zwischenstopp in Richtung Indiana Jones and the Last Crusade (1989), das mit fantastischen Animationen glänzte und die Geschichte von Steven Spielbergs Kinofilm auf hervorragende Weise ergänzte, folgte 1990 The Secret of Monkey Island. Es ist eines der wenigen Meisterwerke, die ich bis zum heutigen Tage als (nahezu) perfekt bezeichne. Warum? Lucasfilm Games erschuf nicht nur eine herrlich abstruse Handlung, die sichtlich in durchzechten Brainstorming-Sitzungen entstanden sein musste und dem Namen Guybrush Threepwood vollends gerecht wurde. Die Entwickler revolutionierten zudem die Kunst des Rätseldesigns.

Die Entwickler nötigten mich als Spieler, einige der bescheuertsten Probleme auf vollkommen logische und nachvollziehbare Weise zu lösen. Einmal musste ich die Tanzschritte einer vermeintlichen Schatzkarte wörtlich nehmen, um den richtigen Weg durch einen wirren Wald zu finden und auf eine vergrabene Truhe zu stoßen. Ein andermal befreite ich einen Gefangenen aus dem Gefängnis, indem ich das Eisenschloss mit ätzendem Grog überschüttete. Und gegen Ende des Spiels überredete ich einen Schrumpfkopf mit „lieb" gemeinten Worten, er solle mir doch bitte seine unsichtbar machende Halskette ausleihen – ansonsten würde ich sie mir einfach nehmen und ihn in die Lava werfen.

Lucasfilm Games hatten schon zuvor gezeigt, dass ihre Art des Rätseldesigns der Konkurrenz weit überlegen war. Die Werke des Studios glänzten gegenüber dem direkten Konkurrenten Sierra On-Line (u. a. King's Quest, Gabriel Knight, Police Quest) mit Fairness und Nachvollziehbarkeit, weil der Spieler für jede noch so bizarre Idee genügend Hinweise erhielt und sich so gut wie nie in eine Sackgasse manövrieren konnte. Des Weiteren wurde der Schwierigkeitsgrad auf ein gesundes Maß gestutzt, weshalb auch weniger versierte Spieler ohne fremde Hilfen den Showdown erreichten.




The Secret of Monkey Island (1990) ist auch deshalb so brillant, weil selbst hinter den dämlichsten Rätseln eine gesunde Portion Logik und Nachvollziehbarkeit steckt.




Diese herrlich bescheuert anzusehende Maschine kam in The Secret of Monkey Island zwar nur für ein paar Minuten zum Einsatz, bewies jedoch umso mehr die Detailverliebtheit der Entwickler.



Bereits Maniac Mansion (1987), das zweite Adventure von Lucasfilm Games, ließ die Konkurrenz in puncto Spielwitz und Rätseldesign locker hinter sich.



Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992) zählt bis zum heutigen Tage zu den umfangreichsten Adventures und begeistert selbst in trivialen Nebenschauplätzen wie einem Kohlekeller mit sagenhaften Grafiken.

Ein Jahr später änderte das Unternehmen den Namen Lucasfilm Games zu LucasArts, nicht jedoch seine wertvolle Philosophie. Man experimentierte allenfalls beim Anspruch, sodass einerseits Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991) oder Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992) um einiges knackiger und andererseits Full Throttle (1995) oder Grim Fandango (1998) deutlich einfacher konzipiert waren. Nichtsdestotrotz hielt LucasArts konsequent am Gedanken fest, den Spieler niemals mit unfairen Passagen zu verprellen und dafür mit einem kreativen Geistesblitz nach dem anderen zu überraschen.

**Das Genre-Comeback nach der Jahrtausendwende**

Bis zum Millenniumwechsel erlebte ich Adventures rein aus Spielersicht. Doch nur wenige Jahre, nachdem das Genre von vielen Analysten und Experten für tot erklärt wurde, begegnete ich ihm als Journalist und Kritiker. Ich erlebte hautnah eine Wiederbelebung, die dank verschiedener, größtenteils europäischer Indie-Entwickler schrittweise möglich war.

Einige von ihnen orientierten sich an Klassikern von Sierra On-Line – allen voran Future Games mit Black Mirror (2003), das viele Parallelen zu Gabriel Knight offenbarte. Doch mehr und mehr erinnerten mich die Spiele an die glorreiche LucasArts-Ära. Allen voran standen die Hamburger von Daedalic Entertainment mit Titeln wie Harveys neue Augen (2001), Chaos auf Deponia (2012) und Das Schwarze Auge: Memoria (2013), die so gut waren, weil ihre Erschaffer das Genre wirklich verstanden. Denn zum Erzählen einer guten Geschichte braucht es heute kein Point&Click-Adventure mehr; das bekommen längst auch Ego-Shooter, Rollenspiele oder sogar Puzzlespiele gut hin.

Nein, die wahre Kunst des Genres liegt meiner Meinung nach im Erstellen von Rätseln, die den Spieler herausfordern, ihn aber nie frustrieren. Doch so sehr ich die besten Werke von Daedalic auch liebe, so kamen sie „nur" an die LucasArts-Meisterwerke heran. Auch sie haben es bis heute nicht geschafft, an den alten Klassikern vorbeizuziehen.

Beim erneuten Durchspielen von The Secret of Monkey Island fiel mir kürzlich auf, wie leichtfüßig das Adventure trotz der anspruchsvollen Rätsel eigentlich ist. Projektleiter Ron Gilbert erreichte bereits vor 30 Jahren die perfekte Gratwanderung zwischen „nicht zu leicht" und „nicht zu schwer". Daedalic hingegen kam bisweilen ohne jeden Zweifel auf fantastische Ideen, jedoch erschlugen sie mich gleichzeitig mit teils harten Kopfnüssen. Mein Impuls, ihre Spiele erneut zu spielen, ist deshalb geringer – weil es sich einen Tick zu sehr nach „Arbeit" anfühlt.

**An die LucasArts-Klassiker reicht einfach nichts heran**

Deshalb stellt sich mir die Frage: Was ist, wenn die Adventures von Lucasfilm Games/LucasArts so gut und so durchdacht waren, dass es praktisch unmöglich ist, sie jemals zu toppen? Vielleicht haben die Jungs von der Skywalker-Ranch es gar selbst gespürt, als nach dem brillanten Day of the Tentacle (1993) ein klein wenig die Faszination und der Perfektionismus abblätterten. Sam & Max Hit the Road (1993) schwächelte leicht beim Anspruch, The Dig (1995) war für viele zu sehr „Trial and Error" und Flucht von Monkey Island (2000) überspannte definitiv die Logik/Frust-Grenze. Selbst das gefeierte Grim Fandango (1998) musste sich Kritik gefallen lassen, weil sich die Macher für eine ungeeignete Tank-Steuerung entschieden und die Rätsel eher nach Mittel zum Zweck rochen.

Sicherlich hat LucasArts das Genre vorrangig aufgegeben, weil es sich aus ihrer Sicht zu wenig rentierte und ein schnell produziertes Star-Wars-Game schlichtweg mehr Kohle einbrachte.

Ein Indiz hierfür wäre das paradoxe Verhalten der Käufer. Die Konsumenten griffen zur damaligen Zeit zu eher anspruchslosen Titeln wie Loom (1990) oder Full Throttle (1995), die sich insbesondere in den USA besser verkauften als jedes Monkey Island. Rein aus wirtschaftlicher Sicht hätte LucasArts daraus eine Lehre ziehen müssen und sich direkt beim ersten Verkaufserfolg eingestehen müssen: „Hey, wir sollten uns lieber auf solche Spiele konzentrieren."

Zum Glück für uns Spieler ließen die Unternehmensbosse die Entwickler weiter an der langen Leine – und die tüftelten abseits der genannten Gegenbeispiele dann doch lieber knackig-lustige Rätsel aus. Bis auch die Eigenmotivation und der Idealismus der Designer bröckelten, als sie merkten: „Jetzt fallen uns selbst keine so tollen Rätsel mehr wie in The Secret of Monkey Island ein."

Doch die großartigen LucasArts-Spiele sind geblieben. Und auch heute noch ist es ein großes Vergnügen, mit Guybrush Threepwood die Karibik unsicher zu machen. In diesem Sinne: Happy Birthday, Monkey Island! ❑



Der Klassiker Day of the Tentacle (1993) wird oft als eines der besten PC-Spiele aller Zeiten bezeichnet.


Der letzte LucasArts-Höhenflug: Grim Fandango von 1998. Das Spiel lebte allerdings weniger von spektakulären Rätseln, sondern vielmehr von seiner einmaligen Geschichte.

Vor 10 Jahren

# Ausgabe 12/2010

**Von:** Alexander Bernhardt, Philipp Sattler & Sascha Lohmüller

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

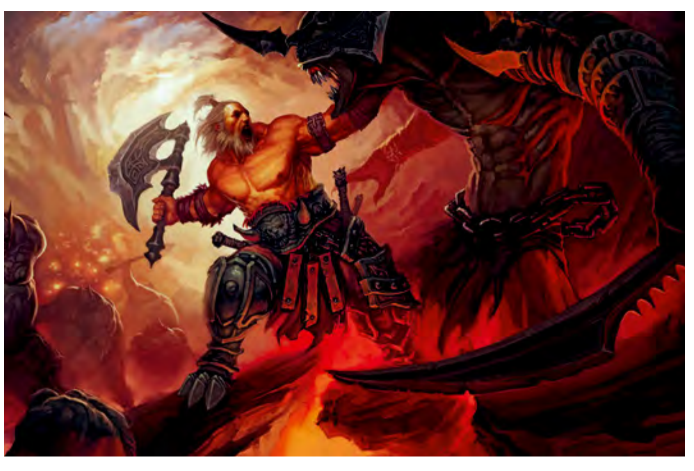



▶ Die Ausgabe 12/2010 enthielt neben großen Vorschauen zu Diablo 3 und Homefront auch die Vollversion Tomb Raider Anniversary – damals noch mit der „kantigen" Comic-Lara-Croft.

## Ja, ja und nochmals ja! Diablo 3 in der Vorschau

### Blizzards Rollenspiel überzeugte schon zwei Jahre vor Release

Vor zehn Jahren war eins der meisterwartetsten Spiele wohl Blizzards Rollenspiel-Gigant Diablo 3. Und obwohl das Mammut-Projekt erst im Jahr 2012 erschien, hatten wir schon im November 2010 die Chance, das Spiel anzuzocken – und waren begeistert! Auf stolzen elf Seiten fassten wir unsere Anspielsession auf der Blizzcon, Blizzards hauseigene Messe, ausführlich zusammen. Allen voran durften wir die fünfte und bis dato finale Klasse anspielen: Die Dämonenjägerin. Obwohl wir mit einer Fernkämpferin rechneten, überraschte uns doch das Facettenreichtum dieser Kämpferin. In der 30-minütigen Demo war es unser Ziel, mit besagter Heldin Leorics Hallen der Qualen zu überstehen um dann im Finale den Kultisten-Großinquisitor zur Strecke zu bringen. Leoric ist übrigens schon damals bei Fans kein unbekannter Name gewesen. Der ehemalige Monarch, der von einem Hohepriester in den Wahnsinn getrieben wurde, war schon im ersten Teil aufzufinden. Gleich sechs Mal spielten wir die Demo und trotzdem hatte unser Tester damals rein gar nichts zu meckern. Das Gameplay, die Atmosphäre, die Talente und Runen, einfach alles lief wie geschmiert. Auch der PvP-Modus machte einen Haufen Spaß. Hier war jedoch die Frage, ob die Matches im fertigen Spiel fair bleiben würden, da die Kämpfe mit den eigens erstellten Charakteren bestritten werden. Obwohl Diablo 3 nach Aussagen von Blizzard zu diesem Zeitpunkt gerademal bei der Hälfte der Entwicklung angekommen war, überzeugte es uns zu 100 Prozent.





## Die ersten Zweifel an Bioware

### Dragon Age 2 lässt uns in der Vorschau die Augenbrauen hochziehen

Im Jahr 2010 stand der Name Bioware noch für uneingeschränkte Qualität. Egal ob Mass Effect oder Dragon Age, das kanadische Spielestudio überzeugte Fans und Kritiker. Wir durften vier Monate vor Release das heiß erwartete Dragon Age 2 anzocken und waren etwas ernüchtert. Wir erkundeten die Stadt Kirkwall, Dreh- und Angelpunkt des Abenteuers. Leider wirkte die Metropole kalt und leer, es waren kaum NPCs zu sehen und insgesamt wirkte das Spiel nicht so, als wäre es kurz vor der Veröffentlichung. Trotzdem waren wir davon überzeugt, dass Biowares hohe Qualität konstant bleiben würde. Das Endprodukt im März spaltete jedoch die Fans. Manche liebten es, andere waren von den Neuerungen enttäuscht. Wie wir mittlerweile wissen, hat Biowares Glückssträhne ein Ende genommen. Nachdem Dragon Age: Inquisition und Mass Effect 3 schon mit teils gemischten Gefühlen aufgenommen wurde, hat sich das Entwicklerstudio mit Mass Effect: Andromeda und Anthem in letzter Zeit nicht mit Ruhm bekleckert. Da an einem neuen Dragon Age gearbeitet wird, ist die Hoffnung da, dass die Kanadier zurück zu alter Stärke finden.



# Roms Dächer unsicher machen: Assassin's Creed: Brotherhood in der Vorschau

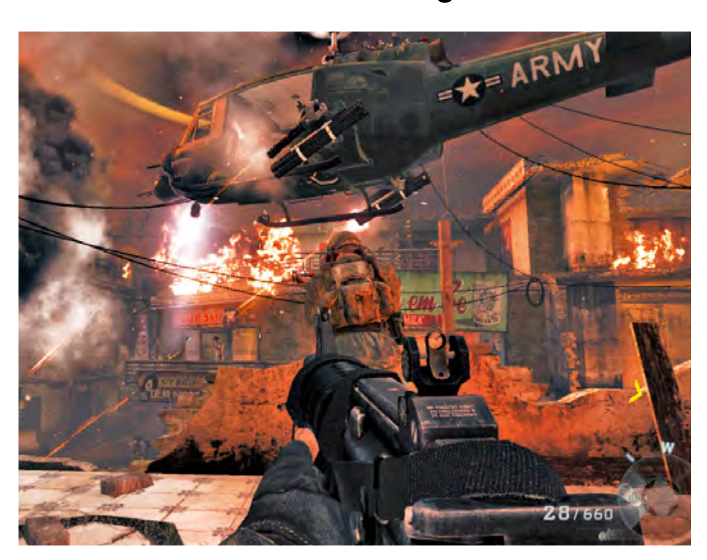
## Kapuze, versteckte Klinge, historische Stadt – in AC: Brotherhood bleibt vieles beim Alten und das war gut so.

Ezio Auditore da Firence ist für viele Fans der interessanteste Assassine aus Ubisofts Open-World-Reihe. In Brotherhood trat der Italiener ein zweites Mal in den Mittelpunkt. Diesmal verschlug es den jungen Attentäter nach Rom. Schon im Vorgänger überzeugte die wunderschöne Optik der Open World. Das hatte sich in diesem Abenteuer nicht geändert. Die virtuelle Metropole war für damalige Verhältnisse riesig und enthielt Ubisoft-typisch Unmengen an versteckten Extras. Die Geschichte setzte direkt an die Geschehnisse aus Assassin's Creed 2 an, so versuchten wir noch immer, die Machenschaften der bösen Borgia-Famillie zu stoppen. Neu war dagegen die titelgebende Assassinen-Bruderschaft, die wir mit aufbauen konnten. Wir rekrutierten also Mitglieder, die uns dann im Kampf unterstützen konnten. Diese Gameplay-Mechanik war jedoch Fluch und Segen zugleich. So cool das Konzept an sich war, so sehr litt das Balancing darunter. Der Spezialangriff „Pfeilhagel" war beispielsweise so stark, dass wir ganze Gegnerhorden mit einem Knopfdruck ausschalten konnten. Trotz dieses Features überzeugte Assassin's Creed: Brotherhood mit seiner faszinierenden Spielwelt, der tollen Atmosphäre und sogar durch die Menge an optionalen Aufgaben. Für letzteres wird Ubisoft mittlerweile eher kritisiert als gelobt … was sich nicht alles in zehn Jahren verändert hat.



# Noch mehr Ego-Shooter: Call of Duty im Test

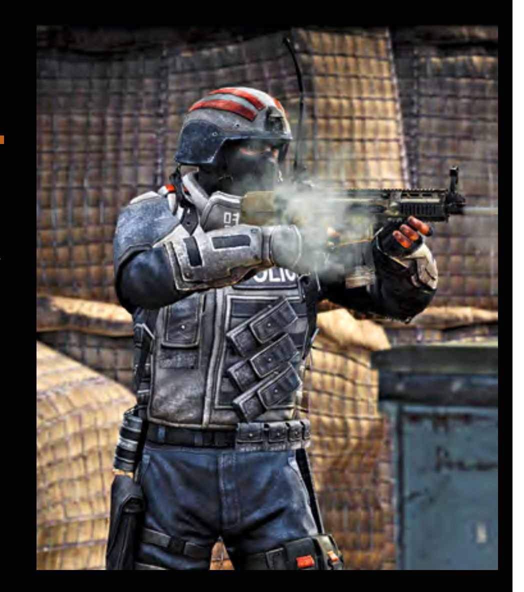
## Activisions Actionbombe überzeugte sowohl Kritiker als auch Fans




Call of Duty: Black Ops war das erfolgreichste Spiel im Jahr 2010. Und das wohl nicht ganz unbegründet! In unserem Test lobten wir das neue, leicht futuristische Setting mit der gewohnt hochwertigen Inszenierung. In diesem Ableger war der überschwängliche Patriotismus auch nicht so hoch wie in den vorherigen Spielen und einige Fahrzeugpassagen schafften es wieder in die Shooter-Reihe, um etwas Abwechslung zu bieten. Mal sind wir im Boot, auf dem Motorrad oder auch im Helikopter unterwegs gewesen. Enttäuschend war dagegen die künstliche Intelligenz. Die war zwar fast schon serientypisch schlecht, aber eine etwas klügere KI wäre schon drin gewesen. Der altbekannte Zombiemodus war sogar in der deutschen Fassung wieder zu finden und wie gewohnt eine nette Dreingabe, aber nicht wirklich etwas Besonderes. Leider mussten jedoch für die deutsche Version vier Szenen in der Kampagne geschnitten werden. Da der Einzelspielermodus aber nicht unser Hauptaugenmerk war, konnten wir darüber hinweg sehen. Viel wichtiger war uns der Mulitplayer! Der konnte jedoch zum Release aufgrund von Lags, Verbindungsabbrüchen und Glitches nicht überzeugen. Wenn das Match dann aber mal fehlerfrei lief, konnten wir nicht die Finger davon lassen! Ohne diese technischen Ärgernisse waren wir aber von Black Ops hellauf begeistert und gaben dem Shooter satte 90 Punkte. Trotz schwacher KI und einer kurzen Kampagne konnte Activisions Ego-Shooter durch einen bombastischen Sound, eine beeindruckende Inszenierung und abwechslungsreiche Missionen überzeugen.

# Ein zerrüttetes Amerika? Ist mittlerweile nichts Neues.

Kim Jong-il ist gestorben und sein jüngster Sohn Kim Jong-un regiert nun Nordkorea? Check. Die USA kämpfen mit Protesten und gewaltsamen Demonstrationen? Check. Nordkorea annektiert Südkorea, Japan und weitere asiatische Staaten und erklärt dem zerrütteten Amerika den Krieg? (Noch) nicht check. Im Ego-Shooter Homefront spielen wir im Jahr 2027 den Zivilisten Robert Jacobs, der in den unterdrückten Vorstädten der USA als Widerstandskämpfer gegen die koreanischen Invasoren kämpft. Vier Monate vor Release waren wir von der deprimierenden Atmosphäre begeistert. Frauen und Kinder werden von bewaffneten Männern unterdrückt, Soldaten schlagen Wehrlose zusammen und ein Fliehender wird vor unseren Augen erschossen. Die Inszenierung faszinierte uns und wir erwarteten Großes von Homefront. Das Spiel wurde sogar mit Call of Duty 4: Modern Warfare verglichen. Dass sich der ehemalige Executive Vice President Core Games bei THQ, Danny Bilson, vorher in der Filmbranche einen Namen machte, überrascht nicht im Geringsten. Homefront bedient sich nämlich an einigen Erzählstrukturen typischer Hollywood-Blockbuster und einer ganzen Menge Zwischensequenzen. Im fertigen Spiel wurde dann jedoch die miese KI und die kurze Spieldauer von gerade mal fünf Stunden bemängelt. Nachdem sich das Entwicklerstudio THQ im Jahr 2013 auflöste, gingen die Rechte von Homefront übrigens an Deep Silver über, die dann für den umstrittenen zweiten Teil Homefront: The Revolution verantwortlich zeichneten.

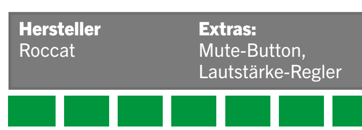


# **Roccat Vulcan** TKL Pro

Wir schauen uns die Kompakt-Version der neuesten Roccat-Vulcan-Generation an.

**Von:** Sascha Lohmüller

Eine Tastatur aus Roccats Vulcan-Reihe haben wir euch ja bereits vor einigen Monaten vorgestellt, nun steht die nächste Generation in den Verkaufsregalen – mit drei unterschiedlichen Modellen. Die Vulcan Pro und Vulcan TKL Pro setzen dabei auf optische Switches – sprich: die Tasten blockieren ein Lichtsignal, um den Anschlag zu registrieren und haben keinen mechanischen Kontakt mehr. Die Vulcan TKL setzt auf klassische mechanische Schalter. Wir haben uns stellvertretend für die Reihe hier die TKL Pro angeschaut, wobei TKL natürlich für „tenkeyless" steht. Anders ausgedrückt: Das Numpad fehlt, die Tastatur fällt also kompakter aus. Die optischen Switches sind dank der Lichttechnologie noch einmal deutlich reaktionsschneller, was nicht nur beim Spielen, sondern auch beim Tippen bereits angenehmt auffällt. Zudem sollen sie mit 100 Millionen Tastenanschlägen auch deutlich länger halten, denn klassische mechanische Tastaturen geben im Schnitt etwa nach der Hälfte den Geist auf. Wer mechanische Tastaturen gewohnt ist, muss sich aufgrund des subtilen taktilen Feedbacks aber erst umgewöhnen. Ansonsten bietet die TKL Pro das übliche Feature-Set einer Highend-Gaming-Tastatur: Die Aluminiumbasis ist robust, auch wenn sie nach unten hin ein wenig länger hätte sein dürfen, die RGB-Beleuchtung und die Tastenbelegung im „Game Mode" lassen sich per Software programmieren. Fazit: Sehr gute Tastatur, wenn auch für ein TKL-Modell etwas teuer. ❑



| Hersteller | Extras: | Preis: | TESTURTEIL |
|---|---|---|---|
| Roccat | Mute-Button, Lautstärke-Regler | ca. 160 Euro | 9 |

# **Roccat Elo** 7.1 Air

Neben einer Handvoll Tippsen hat Roccat auch eine neue Serie von Audiogeräten parat.

**Von:** Sascha Lohmüller

Auch Roccats Elo-Headset-Serie kam gerade neu auf den Markt. Das 7.1 Air und 7.1 USB bieten dabei kabellosen und -gebundenen Surround-Sound, das Elo X als Einsteigermodell Stereo-Sound. Bei Preisen von knapp 100, knapp 70 und knapp 50 Euro kann man jedoch bei allen drei Varianten nicht meckern. Wir haben uns das kabellose 7.1 Air geschnappt und ein paar Probe-Sessions unternommen. Die Verarbeitung ist auf den ersten Blick top, der Metallbügel ist sowohl robust als auch gut gepolstert, die großen Hörmuscheln sitzen gut über dem Ohr und drücken nicht unangenehm. Allerdings sitzt das ganze Headset sehr straff, was uns auf Dauer etwas störend vorkam – hier sollten Menschen mit kleineren Köpfen aber weniger Probleme haben. Angeschlossen wird das Elo 7.1 Air per USB-Dongle, ein USB-Auflade-kabel liegt bei. Betrieben werden kann das Headset darüber aber nicht, ebensowenig verfügt das Gerät über einen Klinkenstecker oder Bluetooth – die Einsatzmöglichkeiten sind im Vergleich zu manchen (teureren) Konkurrenzprodukten also begrenzt. Dafür sammelt das 7.1 Air mit rund 24 Stunden Akkulaufzeit und der ordentlichen Reichweite von knapp 10 Metern Pluspunkte. Der Sound ist gut bis sehr gut, die in der „Swarm" genannten Software zuschaltbare Super-Human-Hearing-Funktion hilft vor allem in Shootern enorm bei der Gegnerortung. Auch die Sprachqualität fällt sehr gut aus. Beides kann aber natürlich mit High-End-Surround-Headsets nicht mithalten – in dieser Preisklasse gibt es jedoch nur wenig besseres. ❑

| Hersteller | Plattformen: | Preis: | TESTURTEIL |
|---|---|---|---|
| Roccat | PC, Konsolen per USB | ca. 100 Euro | 8 |

# **Turtle Beach** Stealth 600 GEN 2

Solides Wireless-Headset, welches im Preis-Leistungs-Verhältnis überzeugen kann.

**Von:** Maci Naeem Cheema

Das frisch auf dem Markt erschienene Turtle Beach Stealth 600 Gen 2 ist „Designed for Xbox". Das heißt übersetzt, es ist nicht nur mit dem PC kompatibel (mit Xbox Wireless Adapter), sondern ebenfalls mit allen Xbox-Konsolen seit der 2013 veröffentlichten Xbox One. Im Preisbereich findet sich das Gaming-Headset bei soliden 100 Euro, kein Wunder also, dass es sich hierbei komplett um eine Plastikummantelung handelt. Trotz alledem macht das Stealth 600 Gen 2 einen guten Eindruck und überzeugt mit solidem Tragekomfort, der auch nach mehreren Stunden bequem bleibt. Im Bereich des Sounds gibt es wenig zu meckern. Ab und an schlichen sich kleine Kratzgeräusche in die Ohrmuscheln, das kam jedoch nur selten vor und ist bei dem Preisangebot verschmerzbar. Das Headset bietet unterschiedliche Einstellungen, die sich entweder auf einen verstärkten Bass oder einen Höhen-Boost fokussieren. Außerdem darf man sich über Super Human Hearing freuen, wie bei allen modernen Produkten aus dem Hause Turtle Beach. Ist dieser Modus aktiviert, so werden Geräusche im Spielgeschehen verstärkt, die normalerweise untergehen würden. Das ist besonders praktisch im Multiplayer- und Shooter-Bereich. Das ausklappbare Mikrofon konnte im Sprachchat zwar überzeugen, eine Qualität eines Premium-Headsets sollte man aber nicht erwarten. Wer also ein neues Headset möchte, welches ebenfalls mit den neuen Microsoft-Konsolen kompatibel ist, dabei aber nicht allzu viel ausgeben möchte, der ist mit dem Turtle Beach Stealth 600 Gen 2 gut beraten. ❑



| Hersteller | Plattformen: | Preis: | TESTURTEIL |
|---|---|---|---|
| Turtle Beach | XBO, XSX, XSS, PC | ca. 100 Euro | 7 |

# Die **PC-Games-Referenz-PCs**

## CPU

**Hersteller/Modell:** AMD Ryzen 3 3100 (Boxed, mitgel. Kühler)
**Kerne/Taktung:** 4 Kerne (3,6-3,9 GHz), 8 Threads
**Preis:** 95 Euro

**ALTERNATIVE**

Alternative: Eine lohnenswerte schnellere AMD-CPU ist erst der Ryzen 5 3600 für 180 Euro. Die Intel Core i3-10000er-Modelle können aber eine gute Alternative sein und sind teilweise etwas schneller als AMDs Ryzen 3-CPU.

## GRAFIKKARTE

**Hersteller/Modell:** PNY GeForce GTX 1660 Super XLR8 Gaming Overclocked
**Chip-/Speichertakt:** 1530 MHz (Boost 1830 MHz) / 1750 MHz
**Speicher/Preis:** 6GB GDDR6-RAM / 210 Euro

**ALTERNATIVE**

Etwa 15 Prozent schneller ist die AMD RX 5600 XT-Serie (ab 270 Euro). Soll der PC am Ende nahe an der 500 Euro-Grenze sein, kommt die Nvidia GeForce GTX 1650 Super (ab 140 Euro) in Frage, die aber nur 4GB RAM bietet.

## MAINBOARD

**Hersteller/Modell:** MSI B450M Pro-VDH Max
**Format/Sockel (Chipsatz):** µATX/AMD AM4 (B450M)
**Steckplätze/Preis:** 4x DDR4-RAM, 1xPCIe 3.0 x16, 2xPCIe 2.0 x1, 1x M.2 (PCIe) / 65 Euro

**ALTERNATIVE**

Mit einem B550-Mainboard wäre bereits der neue PCIe 4.0-Standard möglich – zum Beispiel mit einem Gigabyte B550M DS3H für 85 Euro. Wer eine Intel-CPU wählt, der kann als Mainboard im Preisbereich von 60 bis 70 Euro unter anderem ein ASRock B460M-HDV nehmen.

## RAM

**Hersteller/Modell:** G.Skill Aegis DIMM Kit
**Kapazität/Standard:** 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
**Timings/Preis:** CL16-18-18 / 55 Euro

## SSD/HDD

**Modell SSD/HDD:** Intenso High Performance SSD (SATA 2,5 Zoll) / Toshiba P300 Desktop
**Kapazität SSD/HDD:** 480 GB / 1000 GB
**Preis SSD/HDD:** 45 Euro / 35 Euro

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse/Preis:** LC-Power Gaming 984B Dragonslayer, zwei Lüfter (120mm) vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 36,0 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 15,5 cm; Preis: 35 Euro
**Netzteil/Preis:** Xilence Performance C Series 550 Watt, 45 Euro




Für die Intel-CPU reicht DDR4-2666-RAM – dies spart aber nur fünf Euro. CPU und Bauteile unseres Einsteiger-PCs sind geeignet, um mit deutlich stärkeren Grafikkarten zusammenzuarbeiten – lediglich für die neuen RTX 3000er-Grafikkarten ist ein stärkeres Netzteil anzuraten.




# MITTELKLASSE-PC

## CPU

**Hersteller/Modell:** ................. Intel Core i5-10400F
**Kerne/Taktung:** ........ 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
**Preis:** ...................................... 145 Euro

**ALTERNATIVE**

Von Intel sehen wir keine lohnenswerte Alternative unter 200 Euro. Bei AMD empfehlen wir den Ryzen 5 3600, der zwar 180 Euro kostet und etwas langsamer ist, dafür aber auch mit einem günstigen Mainboard übertaktet werden kann. Bei Intel wäre zum Übertakten ein Core i5-10600KF (ab 220 Euro) und ein Mainboard mit Z490-Chipsatz ab 110 Euro nötig.

## GRAFIKKARTE

**Hersteller/Modell:** ... Sapphire Pulse Radeon RX 5700 XT BE 8G
**Chip-/Speichertakt:** .... 1670 MHz (Boost 1815-1925 MHz)/ ............................................ 1750 MHz
**Speicher/Preis:** ............ 8GB GDDR6-RAM / 370 Euro

**ALTERNATIVE**

Die Nvidia GeForce RTX 2070 Super ist 10 Prozent schneller, kostet aber trotz des Releases der Nvidia GeForce RTX 3070 immer noch mindestens 450 Euro. Nach unten hin kommt die AMD Radeon RX 5600 XT in Frage, die 15 bis 20 Prozent langsamer als die RX 5700 XT, aber auch 100 Euro günstiger ist.

## MAINBOARD

**Hersteller/Modell:** ............... Gigabyte H470M DS3H
**Format/Sockel (Chipsatz):** ........ ATX/Intel 1200 (H470)
**Steckplätze/Preis:** ........ 4x DDR4-RAM, 2x PCIe 3.0 x16, ................ 2x PCIe 3.0 x1, 2xM.2 PCIe 3.0 / 100 Euro

**ALTERNATIVE**

Ein teureres Mainboard lohnt sich nur, wenn man bestimmte Ausstattungsmerkmale verlangt oder übertakten will – dann muss es ein Z490-Mainboard, aber auch eine K-CPU wie der Core i5-10600KF sein. Für AMD gibt es für etwa 100 Euro zum Beispiel das Asus Prime B550M-A.

## RAM

**Hersteller/Modell:** ............... Patriot Viper 4 Blackout
**Kapazität/Standard:** ......... 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
**Timings/Preis:** .................... CL16-18-18 / 60 Euro

## SSD/HDD

**Modell SSD/HDD:** .. Western Digital WD Black SN750 (M.2) / .......................... Seagate BarraCuda Compute
**Kapazität SSD/HDD:** ................ 500 GB / 2000 GB
**Preis SSD/HDD:** ...................... 65 Euro / 50 Euro

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse/Preis:** .................... be quiet! Pure Base 500; ........................ 2 Lüfter vorinstalliert (je 140mm), ........................... Grafikkartenlänge bis 36,9 cm, .................. CPU-Kühlerhöhe bis 19 cm; Preis: 70 Euro
**CPU-Kühler/Preis:** .............: Alpenföhn Brocken ECO; .............................. 149mm hoch, 40 Euro
**Netzteil/Preis:** FSP Hyper M 660 Watt (teilmodular), 65 Euro

Unser Mittelklasse-PC ist ein Stück günstiger als im letzten Monat, da wir die Speichergröße von SSD und dem RAM halbiert haben – dies soll die Option eröffnen, bei Bedarf eine teurere Grafikkarte einzusetzen, da die Preisentwicklung durch den Release der GeForce RTX 3070 im Bereich ab 400 Euro noch in Schwung kommen könnte.




## CPU

**Hersteller/Modell:** ................Intel Core i7-10700KF
**Kerne/Taktung:** ........8 Kerne (3,8-5,1 GHz), 16 Threads
**Preis:**.................................... 330 Euro

ALTERNATIVE

Der in Spielen zwar langsamere Ryzen 7 3700X ist für 280 Euro eine sehr gute Option, den man ebenfalls übertakten kann. Wer nicht übertakten will, kann bei Intel auch für 300 Euro den im Vergleich zum Core i7-10700KF etwas langsameren Core i7-10700F nehmen.

## MAINBOARD

**Hersteller/Modell:**........... Asus ROG Strix Z490-F Gaming
**Format/Sockel (Chipsatz):** .......... ATX/Intel 1200 (Z490)
**Steckplätze/Preis:**........ 4x DDR4-RAM, 3x PCIe 3.0 x16,
.............3x PCIe 3.0 x1, 3x M.2 (PCIe 3.0) / 245 Euro

ALTERNATIVE

Wer nicht übertaktet, braucht kein teures Mainboard. Ein Modell mit H470-Chipsatz ab 90 Euro reicht völlig aus. Für AMD-Nutzer empfehlen wir den B550- oder X570-Chipsatz – für Übertakter beispielsweise das MSI MPG X570 Gaming Pro Carbon WIFI (225 Euro).

## RAM

**Hersteller/Modell:** ....................G.Skill RipJaws V
**Kapazität/Standard:** ........32GB (2x16GB) / DDR4-3600
**Timings/Preis:** .................CL18-22-22 / 130 Euro

## SSD/HDD

**Modell SSD/HDD:** .............ADATA XPG SX8200 (M.2) /
...............................Toshiba P300 Desktop
**Kapazität SSD/HDD:**................ 1000 GB / 3000 GB
**Preis SSD/HDD:** ....................125 Euro / 65 Euro

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse/Preis:**.......Corsair Carbide Series SPEC-06 RGB,
.... 2x120mm-Lüfter vorinstalliert; Grafikkarten bis 37 cm,
.............CPU-Kühler bis 17,0cm Höhe, Preis: 95 Euro
**CPU-Kühler/Preis:** ............Antec Neptune 240 ARGB
..........................Aio-Wasserkühlung, 90 Euro
**Netzteil/Preis:**............. Seasonic Focus GX 650 Watt
...............................(vollmodular), 95 Euro

Sollte es die Nvidia GeForce RTX 3080 doch zu vertretbaren Preisen geben, könnt ihr auch diese einbauen. Falls aber umgekehrt die RTX 3070 im Preis stark steigen sollte und es auch bei der RTX 3080 in Sachen Verfügbarkeit eng bleibt, raten wir zum Abwarten, außer die RTX 2080 und RTX 2080 Ti sollten stark im Preis sinken und eine Alternative darstellen.




## GRAFIKKARTE

**Hersteller/Modell:**...... Gigabyte GeForce RTX 3070 Gaming OC 8G
**Chip-/Speicherbandbreite:** 1500 MHz (Boost 1815 MHz) / 448 GBps
**Speicher/Preis:** .................8GB GDDR6-RAM / 700 Euro

ALTERNATIVE

Eigentlich ist die Nvidia GeForce RTX 3080-Reihe ja eher „High-End", derzeit aber kaum verfügbar. Die RTX 3070 hingegen war bei Redaktionsschluss ab etwa 700 Euro in einigen Shops zu haben – da sie so viel leistet wie die GeForce RTX 2080 Ti, passt sie trotzdem zu unserem Top-PC.

## Hinweis zu AMD Ryzen 5000 und Nvidia RTX 3000

Nach Redaktionsschluss erschienen die neuen AMD-CPUs Ryzen 5 5600X und Ryzen 7 5700X sowie Ryzen 9 5900X und 5950X. Auf www.pcgames.de findet ihr ein Special zu den neuen CPUs, die möglicherweise eine gute Alternative für unsere PC-Vorschläge sind. Bei den Nvidia GeForce RTX 3000er-Grafikkarten ist vor allem die RTX 3080 eventuell bis Jahresende kaum verfügbar. Für die RTX 3070 scheint es besser auszusehen, so dass wir sie beim High-End-PC unter Vorbehalt aufnehmen.

# HIGH-END-GAMING-PC
## Captiva G25AG 20V1




Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

# Im nächsten Heft

Vorschau

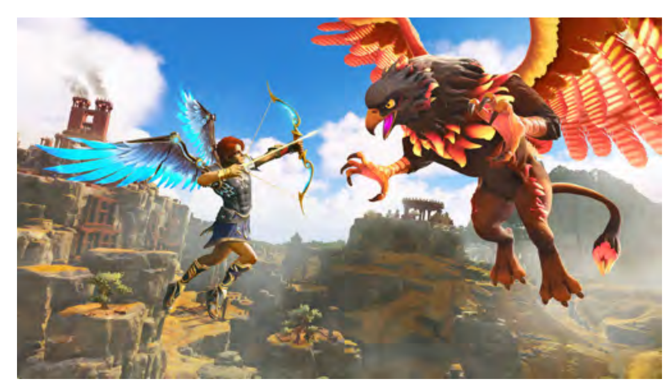
## Cyberpunk 2077



Eigentlich wollten wir euch schon in diesem Heft alles zum Start von Cyberpunk präsentieren, nun ist es wohl einen Monat später soweit.

Test

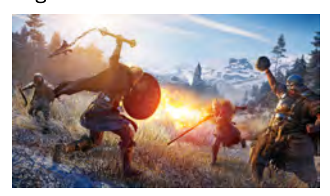
## Immortals



Immortals: Fenyx Rising erscheint ziemlich genau parallel zu unserem nächsten Heft, wir hoffen, dass wir den Test zeitig fertig kriegen.

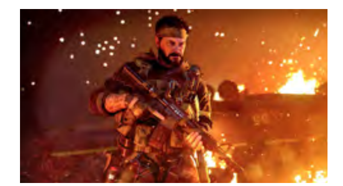
Test

**Assassin's Creed: Valhalla** | Mittlerweile ist die Testversion bei uns angekommen – wir berichten!



Test

**Call of Duty: Black Ops – Cold War** | Im November geht es in den Kalten Krieg – wir fahren mit.



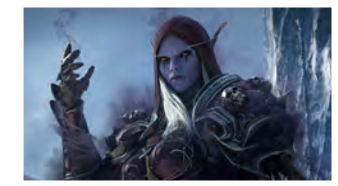
Test

**Godfall** | Das Action-RPG aus dem Hause Gearbox erscheint zum Start der PS5 – auch für PC!



Test

**WoW: Shadowlands** | Nach der Verschiebung geht es Ende November in die Schattenlande.



**PC Games 01/21 erscheint am 16. Dezember!**

Vorab-Infos ab 12. Dezember auf www.pcgames.de!





MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

**Geschäftsführer** Christian Müller, Rainer Rosenbusch

**Brand/Editorial Director** Maria Beyer-Fistrich
**Redaktionsleiter/CvD** Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
**Redaktion** David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Andreas Altenheimer, Alexander Bernhardt, Olaf Bleich, Judith Carl, Wolfgang Fischer, Herbert Funes, Stefanie Hartwich, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Sönke Siemens, Christian Volynskij
**Layout** Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm, Matthias Schöffel
**Layoutkoordination** Alexandra Böhm
**Titelgestaltung** Judith von Biedenfeld © Ubisoft / Larian Studios

**Produktion, Vertrieb, Abonnement** Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
**Marketing** Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
**DVD** Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
**Brand/Editorial Director** Maria Beyer-Fistrich
**Redaktion** David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld

**Digital Director** Simon Fistrich
**Business Development** Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
**Entwicklung** Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
**Webdesign** Henning Jost, Daniel Popa

**Anzeigen** CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

**Sales Director** Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

**Verantwortlich für den Anzeigenteil** Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
**Produktmanagement** Aykut Arik
**E-Commerce & Affiliate** Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
**Creation & Services** Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
**Corporate Sales & Publishing** Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

**Anzeigenberatung Print/Digital**
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

**Anzeigenberatung Online** Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

**Anzeigendisposition** Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 vom 01.01.2020.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

**Abonnement – http://abo.pcgames.de**

**Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer**
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

**Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:**
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

**ISSN/Vertriebskennzeichen**
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn








**Deutschland:**
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

**Marquard Media Polska:**
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

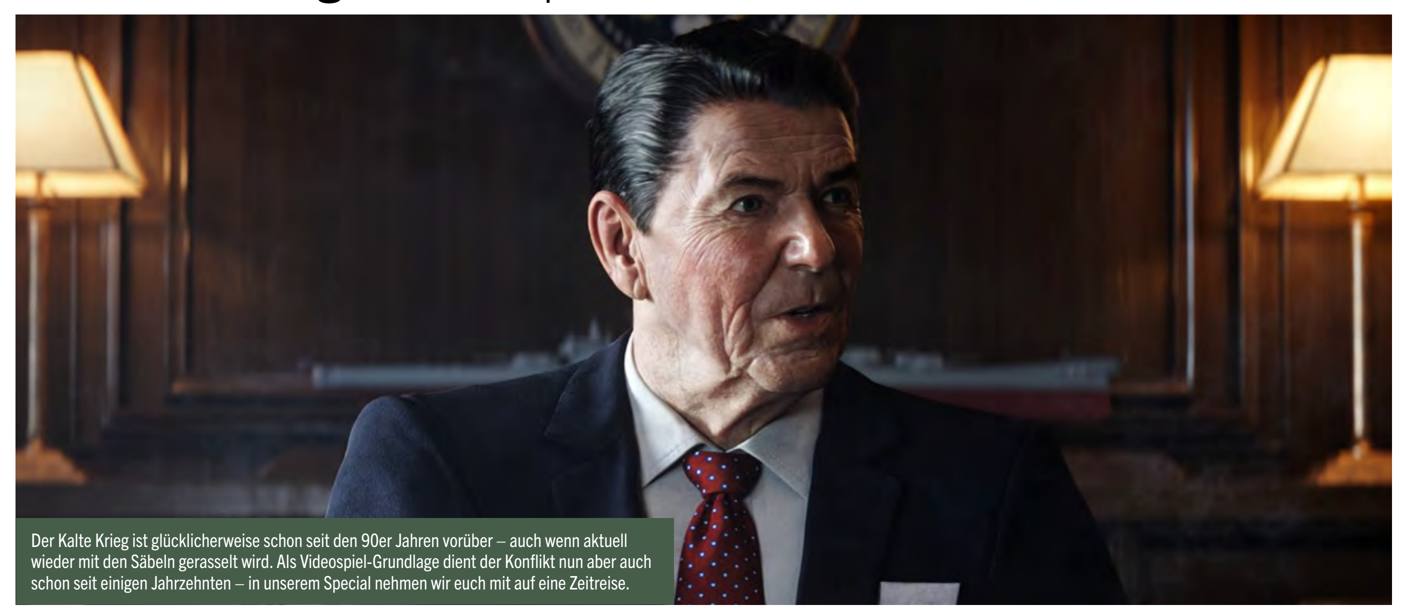
**Marquard Media Hungary:**
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, EVA, GYEREKLELEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

# EXTENDED 12/20

## REPORT

Seite 100

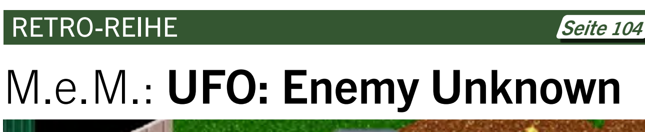
### **Der Kalte Krieg** in Videospielen



Der Kalte Krieg ist glücklicherweise schon seit den 90er Jahren vorüber – auch wenn aktuell wieder mit den Säbeln gerasselt wird. Als Videospiel-Grundlage dient der Konflikt nun aber auch schon seit einigen Jahrzehnten – in unserem Special nehmen wir euch mit auf eine Zeitreise.

## RETRO-REIHE

Seite 104



### M.e.M.: **UFO: Enemy Unknown**



Unser Autor Benedikt schnappt sich erneut einen Spieleklassiker und spielt ihn zum allerersten Mal – diesmal: der Taktik-Klassiker UFO: Enemy Unknown (international als XCOM bekannt).

## KOLUMNE

Seite 108

### Bundesliga Manager **Professional**




In Managerspiele hat wohl jeder fußballaffine Videospieler schon unzählige Stunden gesteckt – unser Autor Olaf schwelgt in seiner Kolumne in Erinnerungen an einen ganz besonderen Klassiker.

## KOLUMNE

Seite 110



### Macht Rennspiele **wieder simpel!**



Früher war alles besser! Das hört man oft, vor allem im Jahr 2020. In dieser Kolumne geht es aber um simplere Rennspiel-Zeiten – als einfach nur Gas gegeben und Spaß gehabt wurde.

## TIPPS & TRICKS

Seite 112

### CK3: **Sonder- und Spezialgebäude**




Trotz gesteigerter Einsteigerfreundlichkeit ist der Strategie-Hit Crusader Kings 3 immer noch ein ziemlicher Brocken – wir geben euch eine handliche Übersicht über alle verfügbaren Gebäude.

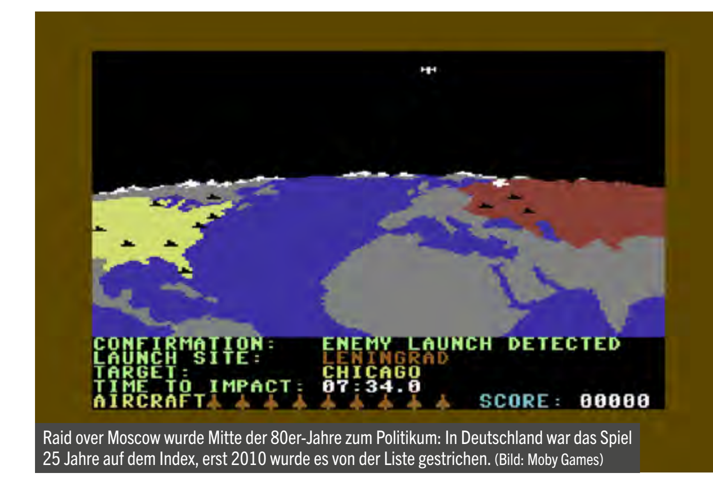
Versagt ihr in der finalen Mission von Red Storm Rising, übernimmt das Bündnis des Warschauer Pakts Europa und die Vereinigten Staaten. Die eigene Spielfigur landet als Kriegsgefangener hinter Gittern. (Bild: Moby Games)

# Der Kalte Krieg in Spielen: **Die Angst vorm „bösen Russen"**

Nicht nur Call of Duty zieht euch in den Ost-West-Konflikt: Agenten, böse Russen und die Angst vor der nuklearen Apokalypse – wieso der Kalte Krieg in Computer- und Videospielen eine wechselhafte Rolle einnimmt.

**Von:** Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

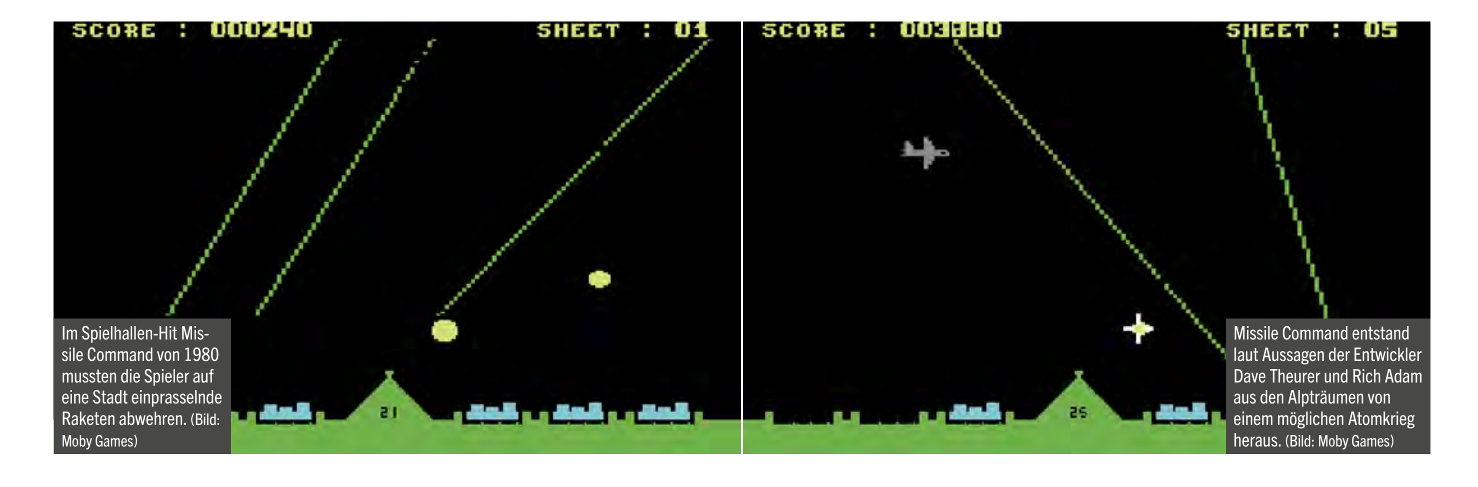
Dieser Krieg war eine Lüge. Jahre des Blutvergießens, nur um die Lunte eines geheimen Krieges zu zünden, der seit Jahrzehnten gärt – das waren die ersten Worte des Reveal-Trailers zu Call of Duty: Black Ops – Cold War. Wenige Momente später sehen wir den einstigen US-Präsidenten Ronald Reagan. Er richtet sich in seiner Ansprache an die amerikanischen Mitbürger und erklärt, dass ein nuklearer Konflikt das Ende für die Menschheit wäre. Entwickler Raven Software nutzt auch im fünften Teil der Black-Ops-Reihe die historische Zeit des Kalten Kriegs als Basis für die fiktive Kampagne seines Ego-Shooters: Schauplätze, Persönlichkeiten und Rückbezüge auf diese Zeit zum Unterfüttern des eigenen Narrativs. Diese Rechnung ging bereits vor Erscheinen des Spiels




Raid over Moscow wurde Mitte der 80er-Jahre zum Politikum: In Deutschland war das Spiel 25 Jahre auf dem Index, erst 2010 wurde es von der Liste gestrichen. (Bild: Moby Games)




Besonders kritisch sah man damals etwa die dargestellte Attacke auf das russische Verteidigungsministerium, dass dem echten Staatsmuseum nachempfunden wurde. (Bild: Moby Games)




Im Spielhallen-Hit Missile Command von 1980 mussten die Spieler auf eine Stadt einprasselnde Raketen abwehren. (Bild: Moby Games)

Missile Command entstand laut Aussagen der Entwickler Dave Theurer und Rich Adam aus den Alpträumen von einem möglichen Atomkrieg heraus. (Bild: Moby Games)

auf. Der angesprochene Ankündigungs-Trailer kratzt im offiziellen englischsprachigen YouTube-Kanal von Call of Duty inzwischen an der Marke von zehn Millionen Aufrufen. Die Verquickung von realer Geschichte und Black-Ops-Fiktion kommt offensichtlich gut an.

**Was war der Kalte Krieg?**

Der Kalte Krieg bezeichnet einen Konflikt nach dem Zweiten Weltkrieg, in dem sich der von der damaligen Sowjetunion angeführte Ostblock und die Westmächte unter den Vereinigten Staaten spinnefeind waren. Die auch in Black Ops bereits thematisierten Auseinandersetzungen wie etwa der Korea- oder der Vietnamkrieg gelten als sogenannte Stellvertreterkriege. In diesen ging es vor allem darum, die Macht des großen Gegners einzudämmen. Besonders bekannt ist der Kalte Krieg für die wenigen Male, als er „heiß“ zu werden drohte – etwa während der Kubakrise im Jahr 1962. Der Kalte Krieg reichte historisch von 1947 bis 1991, prägte aber Generationen und deren Weltverständnis nachhaltig. Motive wie „der böse Russe“ stecken bis heute in vielen Köpfen fest und spiegeln sich beispielsweise in den Actionfilmen der 1980er-Jahre wider. Der Kalte Krieg diente somit im Verlauf der Videospielgeschichte nicht nur als beliebtes Setting, sondern hatte auch starken Einfluss auf die Anfangszeit des Mediums.

**Spiele und Politik**

Eines muss an dieser Stelle klar gesagt werden: Videospiele entstanden zu Zeiten des Kalten Kriegs und verdanken ihre Ursprünge nicht umsonst dem Wettrüsten zwischen Ost und West. Das vielerorts als erstes Videospiel kategorisierte Tennis for Two wurde 1958 vom US-Physiker William Higinbotham am Brookhaven National Laboratory entwickelt. Als technische Basis dienten Higinbotham ein Analogcomputer und ein Oszilloskop, das sonst zum Messen und Darstellen elektrischer Spannung verwendet wurde. Die Anlage war mit fünf Metern so breit wie eine Schrankwand und gilt als Quasi-Vorgänger von Pong. Das System sorgte zwar für Furore, ist aber letztlich vor allem für seinen Pioniergeist bekannt.

Doch während sich Tennis for Two dem friedlichen Wettkampf hingab, geht das 1962 von Steve Russell entwickelte Spacewar! bereits in eine kriegerische Richtung. In diesem für zwei Teilnehmer spielbaren Weltraum-Shooter bekämpfen sich zwei Raumschiffe und müssen einander abschießen. Als Hardware kam damals ein PDP-1-Minicomputer am renommierten Massachusetts Institute of Technology (MIT) zum Einsatz.

Es war kein Zufall, dass Russell gerade diese Art von Titel programmierte. Zu dieser Zeit befanden sich die Vereinigten Staaten und die Sowjetunion in der Anfangsphase zum Wettlauf ins All, dem sogenannten Space Race. Ein Jahr zuvor versprach US-Präsident John F. Kennedy, dass die USA „noch vor Ende dieses Jahrzehnts einen Menschen auf dem Mond“ landen „und sicher zur Erde zurückbringen würden“. Das Thema beschäftigte also die Menschen, und so war Spacewar! ein erstes Indiz dafür, wie stark Politik und das Weltgeschehen auch künftig Videospiele beeinflussen und verändern sollten.

**Videospiele während des Kalten Kriegs**

Um die Verbindung zwischen dem Kalten Krieg und Videospielen weiter zu beleuchten, müssen wir einen kleinen Zeitsprung in die frühe Boomphase des Gamings machen. Vom Ende der 70er bis Anfang der 90er lebten die Menschen noch mit dem Kalten Krieg und der möglichen Bedrohung durch einen großen Konflikt. Diese Angst manifestierte sich auch in den damaligen Games.

Missile Command von Atari etwa ist aus heutiger Sicht nicht viel mehr als ein simples Actionspiel, in dem man Raketen mit einem Fadenkreuz abballern muss. Letztlich digitalisierte das 1980 erschienene Arcade-Spiel aber die Konsequenzen eines „heißen Kriegs“. Grafisch zeigt es lediglich die Silhouette einer Stadt vor einem schwarzen Himmel und schließlich die heranfliegenden Raketen und Bomber. Knackt ihr am Ende nicht den Highscore und rettet so nicht die Stadt, erscheint lediglich ein „The End“ auf dem Bildschirm. Wenn man sich jetzt vor Augen führt, dass drei Jahre später ein NATO-Manöver beinahe in einem Atomkrieg zwischen den USA und der Sowjetunion mündete, wird einem ganz anders.

Das 1984 für den C64 erschienene und von Access Software unter der Führung von Bruce Carver entwickelte Raid over Moscow griff das aktuelle Zeitgeschehen noch drastischer auf. In der Rolle eines US-Astronauten müsst ihr von der Sowjetunion abgefeuerte Langstreckenraketen an Bord eines Kampfjets abwehren. In späteren Missionen greift ihr das russische Verteidigungszentrum an. Als Vorlage für das Gebäude nutzte man damals das Staatliche Historische Museum Moskau. Und auch wenn ihr in der letzten Mission in einer Nuklearanlage lediglich gegen Roboter kämpft, so sorgte Raid over Moscow vielerorts für einen bitteren Beigeschmack.

Der amerikanische Held triumphiert schließlich über die feigen Russen und darf sich in einer Parade feiern lassen. In Deutschland landete Raid over Moscow 1985 auf dem Index. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) erklärte damals: „Die kriegsverherrlichende bzw. verharmlosende Tendenz dieses Computerspiels wird nicht dadurch abgemildert, dass der Spieler den Kampfauftrag verfolgt, um die westliche Heimsphäre zu retten.“ 2010 wurde Raid over Moscow nach 25 Jahren vom Index entfernt.

In Finnland sorgte das Spiel sogar für einen kleinen politischen Skandal. Es gab nämlich einen offiziellen Protest seitens der Sowjetunion, das Spiel verbieten zu las-



In Spacewar! (1962) kämpften zwei Spieler mit ihren Raumschiffen gegeneinander. In Zeiten des „Space Race“ eine Anspielung auf das Klima zwischen den Vereinigten Staaten und der Sowjetunion. (Bild: Moby Games / ComputerHistory.org)




Mutiger US-Marine legt sich mit einer ganzen Armee von Gegnern an: Der von Konami entwickelte und vertriebene Sidescroller Green Beret bediente ebenfalls typische Ost-West-Klischees. (Bild: Moby Games)




Die Microprose-Simulation Red Storm Rising (1988) basierte auf dem gleichnamigen Roman von Tom Clancy. Der Spieler kontrolliert darin ein amerikanisches Atom-U-Boot. Die Aufgabe besteht darin, sowjetische Streitkräfte zurückzuschlagen und einen Raketenangriff zu verhindern. (Bild: Moby Games)

sen. Schließlich sei es militärische Propaganda. Das wiederum generierte die Gegenreaktion – und Raid over Moscow wurde in Finnland zum Verkaufserfolg.

Es gab eine Reihe von Titeln, die in dieser Zeit in eine ähnliche Richtung gingen. Im Konami-Sidescroller Green Beret (1985) beispielsweise kämpft ihr euch als Elitesoldat durch scheinbare Horden russischer Soldaten. Selbst ein Spiel wie Street Fighter 2 griff 1991 noch auf diverse Klischees zurück: Capcom stellte etwa den russischen Wrestler Zangief als tumben Gesellen dar, der in einer Fabrikhalle vor jubelnden Arbeitern kämpft. Hammer und Sichel – das Symbol des Kommunismus – sind hier nicht allzu weit entfernt. Auf Seiten der Amerikaner wiederum kämpfen mit Ken und Guile zum einen der Vorzeige-Ehemann und Vater, zum anderen der Elitesoldat. Beendet ihr das Spiel mit Zangief, taucht Michail Gorbatschow, der damalige Präsident der Sowjetunion, auf und gratuliert „seinem“ Athleten zu diesem Erfolg. Danach tanzen beide den russischen Kasatschok. Mehr Klischee geht nicht!

**Der Kalte Krieg verklingt …**

Mit dem Zerfall des Ostblocks und dem Sturz der Berliner Mauer verlor der Kalte Krieg ab 1991 an Schrecken und damit auch an Reiz für die damals immer stärker aufkommende Spieleindustrie. Andere Feindbilder und reale Konflikte wie beispielsweise der Nahe Osten traten über die Jahre stärker in den Mittelpunkt; der Kalte Krieg avancierte sehr schnell zu einer verklärten Vergangenheitsvision. Sie stand für die Jahre der Geheimdienste, für Spezialagenten, krude Technologien und Charakterköpfe.

So gab es zwar immer wieder Strategiespiele, die den Kalten Krieg ernsthaft aufgriffen, wirklich populär wurde aber Command & Conquer: Alarmstufe Rot (1996) vor allem durch das schonungslose Überzeichnen des Ost-West-Konflikts. Hier reist ein Albert Einstein kurzerhand in der Zeit zurück, um Adolf Hitler zu ermorden, bevor dieser den Zweiten Weltkrieg anzetteln konnte. Das wiederum ließ jedoch die Sowjetunion erstarken, die in einem Dauerkonflikt mit den Alliierten steckte. Als die Sowjets schließlich in Europa einmarschierten, entbrannte der Krieg.

Entwickler Westwood übersteigert historische Figuren schamlos und verbindet sie mit eigenen Charakteren. So fungiert Kane, der Anführer der Bruderschaft von Nod, beispielsweise als Berater des sowjetischen Diktators Josef Stalin. Die inzwischen kultigen Zwischensequenzen strotzten vor bissigem Humor. Command & Conquer: Alarmstufe Rot und die beiden

Auch Call of Duty: Black Ops – Cold War nutzt reale historische Figuren zum Inszenieren seiner Geschichte. Diese weicht natürlich von den realen Geschehnissen ab, greift aber echte Ereignisse und Schauplätze auf. (Bild: Activision)




Westwood erzählte in seiner Echtzeitstrategie-Reihe Command & Conquer: Alarmstufe Rot eine alternative Geschichte des Kalten Kriegs. Historische Figuren wie Albert Einstein oder Josef Stalin spielen hier tragende Rollen. (Bild: Moby Games)

Der Kalte Krieg, die Sowjetunion und eine gehörige Portion Survival: Metal Gear Solid 3: Snake Eater gilt als der ungewöhnlichste Ableger der erfolgreichen Stealth-Action-Serie. (Bild: Moby Games)

späteren Nachfolger waren eine Art Echtzeitstrategie-Satire, bei der man nicht nur das Taktik-Gameplay mochte, sondern vor allem wissen wollte, wie die schräge Geschichte weiterging. Der Kalte Krieg verbreitete hier keine Angst mehr.

**Wandel der Zeit**

Seit der Jahrtausendwende taucht der Kalte Krieg wieder häufiger in großen Produktionen und dabei teils in persiflierender, teils ernsthafter und teils lediglich in darstellender Form auf. Cate Archer, die smarte Hauptdarstellerin des Agenten-Shooters No One Lives Forever (2000), verschlägt es im zweiten und bis dato letzten Teil der Serie in den Kalten Krieg. Auch wenn dieser Teil längst nicht mehr so schrill und quietschig daherkommt wie noch der Vorgänger, lehnt sich No One Lives Forever 2: A Spy In Harm's Way (2002) stark an einschlägige James-Bond-Filme an. Innerhalb der Story nimmt das Abenteuer Bezug auf den Kalten Krieg: Zwischen den USA und der Sowjetunion beginnt nämlich ein Streit um den Inselstaat Khios. Die Terrororganisation H.A.R.M. gießt immer wieder Öl ins Feuer, und die Aufgabe von Unity-Agentin Archer besteht darin, die von H.A.R.M. gestartete Intrige aufzuhalten. No One Lives Forever 2 besitzt dabei weiterhin viel Humor, verwendet das Motiv des Kalten Kriegs letztlich aber zum Erhöhen der Dramatik. Das Schreckgespenst der nuklearen Apokalypse ist zwar da, besitzt jedoch aufgrund des vorherrschenden Humors nicht die Ernsthaftigkeit, die man erwarten könnte.

Anders dagegen beim 2004 veröffentlichten Metal Gear Solid 3: Snake Eater, in dem die japanische Entwickler-Ikone Hideo Kojima den Kalten Krieg nutzt, um die Hintergrundgeschichte von Naked Snake zu erzählen. Das Agenten-Setting eines Metal Gear Solid passt natürlich ausgezeichnet zum Szenario. Obendrein verleiht die Einbindung des realen Konflikts der teils arg überzogenen Story eine gewisse Glaubwürdigkeit.

Ganz ähnlich ging Raven Software, also das Team hinter Call of Duty: Black Ops – Cold War, auch sein früheres Projekt Singularity an. Der 2010 veröffentlichte Shooter dreht sich um die geheimnisvolle russische Insel Katorga-12, auf der Zeitreiseexperimente durchgeführt wurden. Diese gingen natürlich schief, sodass die russische Regierung die dortigen Geschehnisse vertuscht. Jahrzehnte später lenkt ein von Katorga-12 ausgehender elektromagnetischer Impuls die Aufmerksamkeit des US-Geheimdiensts auf die Insel. Die Fronten sind also geklärt. Singularity greift das Setting mit teils angenehm selbstironischen Propagandafilmen und anderen Elementen auf.

Und damit wären wir auch bei dem 2010 erschienenen und von Treyarch entwickelten Call of Duty: Black Ops angekommen. Treyarch macht aus dem Kalten Krieg einen heißen Shooter und baut reale Schauplätze wie Kuba, Vietnam oder auch die Gulags in der Sowjetunion als Schauplätze auf. Allerdings überzeichnet Call of Duty die Geschehnisse und das Szenario deutlich. Und genau das erwartet uns auch in Black Ops – Cold War.

**Mehr Bühne als echte Geschichte**

Auffällig bleibt also die Veränderung in der Herangehensweise an das Thema „Der Kalte Krieg" in Video- und Computerspielen. In den 80ern spiegelten die dort veröffentlichten und entwickelten Titel noch sehr stark den Zeitgeist und auch die Angst vor dem Ausbruch eines dritten Weltkriegs wider.

Mit dem Zusammenbruch des Ostblocks aber entspannte sich die Lage und es dauerte nicht lange, ehe man mit einem gewissen Augenzwinkern und teils sogar verklärter Nostalgie auf die Zeit zurückblickte. Später dann bedienten sich viele Spiele des Kalten Kriegs als bekannte Bühne zum Darstellen der eigenen Geschichte und ihrer Charaktere. Der Kalte Krieg prägt somit noch heute das Bild der Gaming-Landschaft – und wenn man ehrlich ist, vielleicht auch noch einige Vorurteile und „Feindbilder" im eigenen Kopf. ❑



Im Shooter Singularity verschlägt es euch auf die geheime Insel Katorga-12. Hier führte die Sowjetunion einst Zeitreiseexperimente durch. Büsten von Josef Stalin, Propaganda-Tafeln und andere Elemente verleihen dem Spiel Tiefe. (Bild: Moby Games)




Das kurze Intro von UFO: Enemy Unknown erinnert aufgrund der kleinen Bildausschnitte an einen Comic.




# UFO: **Enemy Unknown**

## Der heilige Gral unter den Strategie-Rollenspiel-Hybriden

UFO: Enemy Unknown gilt als Meilenstein der Rundenstrategie und gehört für viele gar zu den besten Spielen aller Zeiten. Doch kann man dem Taktik-Klassiker auch 26 Jahre nach seiner Ur-Veröffentlichung noch etwas abgewinnen? Unser Autor Benedikt hat ihn zum ersten Mal gespielt.

**Von:** Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Darf ich mich überhaupt als Computer- und Videospielexperte bezeichnen, obwohl ich noch nie in meinem Leben UFO: Enemy Unknown gespielt habe? Nun, immerhin habe ich Firaxis' Remake aus dem Jahr 2012 für ein paar Stündchen ausprobiert und durchaus für gut empfunden. Doch das Original von 1994? Nein, keine Chance! Als Teenager war ich am PC voll mit Ego-Shootern und Point&Click-Adventures beschäftigt, während mir Sega Mega Drive und Super Nintendo die bunte Welt der Konsolenspiele offenbarten. Ein weiterer Grund, warum ich seinerzeit ausgerechnet UFO: Enemy Unknown verpasst habe, war die damalige Fachpresse. Selbst die von mir sehr geschätzte Power Play (die mit 86 Punkten immerhin ordentlich hoch wertete) warnte vor „langwierigen Kampfsequenzen", während die allseits kritische PC Player allen Ernstes die Langzeitmotivation infrage stellte.

Es sollte jedenfalls mehrere Jahre dauern, bis ich wieder auf das Spiel aufmerksam und richtig stutzig wurde. Die US-Webseite IGN kürte passend zur Jahrtausendwende die 25 besten PC-Spiele aller Zeiten und setzte UFO: Enemy Unknown (in den USA unter dem Namen X-COM: UFO Defense bekannt) mit der folgenden Einleitung (https://www.ign.com/articles/2000/07/21/the-top-25-pc-games-of-all-time-1-5) auf den Thron: „Obwohl es zwischen uns eine Menge Streit darüber gab, welche Spiele auf die Liste und auf welchen Platz kommen würden, wurde die Nummer Eins niemals diskutiert. X-COM: UFO Defense von Microprose ist, um es vereinfacht auszudrücken, das beste PC-Spiel, das wir je gespielt haben und der Hauptgrund, warum die meisten von uns überhaupt in die Videospielindustrie eingestiegen sind."

Das ist mal eine Aussage! IGN selbst dämpfte ihren selbst gemachten Hype zwar im Laufe der Zeit, indem sie das Spiel in nachfolgenden Listen stückchenweise nach unten drückten. Trotzdem war mir klar: Ich muss irgendwann nochmal ran … Okay, dann mal los!

### UFO-Jagd für Dummies

In meinem Archiv befinden sich mehrere Originale von UFO, darunter ein vollständiges Exemplar für das glücklose Amiga CD32 und als Teil der PC-Spielesammlung Power, Corruption & Lies (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Album der britischen Band New Order). Aus Komfortgründen greife ich zur Steam-Version, die seit dem




Der hübsche Polygon-Globus lässt sich beliebig drehen und zeigt, wo sich eure Stützpunkte, Flugzeuge sowie alle derzeit entdeckten Alien-Vorkommnisse befinden.

Möchtet ihr ein UFO mit eurem Sky Ranger abfangen, dann müsst ihr zuerst alle Soldaten einzeln heraus manövrieren – auf Dauer ziemlich nervig.

Kauf des X-COM: Complete Pack in meiner riesigen Bibliothek schlummert. Jaja, der Pile of Shame.

Nach einem kurzen, hübsch gezeichneten Intro bin ich gleich mitten im Spielgeschehen. Das macht mir UFO: Enemy Unknown auf Anhieb sympathisch. Vor mir erstreckt sich ein eckiger, aber dennoch gut erkennbarer Erdglobus. Ich klicke instinktiv auf Afrika und soll dort sogleich einen Stützpunkt errichten. Ein kurzer Blick ins Netz verrät mir, dass die Wahl des Standortes von Bedeutung ist: Ja, such dir besser eine möglichst wohlhabende Nation aus. Schließlich würde diese meine Aktivitäten vor Ort eher zu schätzen wissen und mehr Geld in meine Kassen spülen. Also drehe ich den Globus instinktiv mit der rechten Maustaste und entscheide mich für die USA.

Aber was jetzt? Was soll ich überhaupt machen? Die Frage ist ernst gemeint, denn wenn im Intro sowie auf der Verpackung keine aggressiven Aliens zu sehen wären, dann hätte ich keinen blassen Schimmer, was überhaupt meine Aufgabe in diesem Spiel ist.

Deshalb klicke ich zunächst etwas planlos durch die zur Verfügung stehenden Optionen und lerne die einzelnen Menüs kennen. Unter anderem betrachte ich meinen Stützpunkt aus der Nähe und stelle fest, dass acht Soldaten, ein Sky Ranger sowie zwei Abfangjäger unter meinem Kommando stehen. Ich darf darüber hinaus weitere Einheiten rekrutieren (sei es als Wissenschaftler, Ingenieure oder zusätzliche Soldaten), diverse Waffen einkaufen und meinen Stützpunkt mit neuen Räumen ausstatten.

Die Wissenschaftler könnte ich zum Erforschen von neuem Equipment verdonnern, wie beispielsweise eine Laserwaffe. Mit den Ingenieuren hingegen kann ich derzeit noch nichts anfangen. Hmmm … warum eigentlich nicht? Ob ich nicht besser die gedruckte Anleitung meines Originalspiels durchlesen sollte? Nein, damit warte ich noch etwas … schließlich hätte ich auch anno 1994 dem „Learning by Doing“-Prinzip vertraut.

Weil ansonsten nichts passiert, entscheide ich mich, einfach etwas zu warten. Dafür kann ich mehrere Zeitraffer-Tasten nutzen, dank denen beispielsweise ein Tag in einer Sekunde vergeht. Und tatsächlich: Kurz darauf sichtet die Radaranlage meines Stützpunktes ein unbekanntes Flugobjekt! Zum Glück friert die Zeit ein, und ich darf die Geschwindigkeit wieder zurück auf die Grundeinstellung setzen, um in aller Ruhe meinen nächsten Zug zu planen.

Nun könnte ich entweder meinen Sky Ranger oder einen der Abfangjäger losschicken, um das UFO aus der Nähe zu betrachten. Letzteres erweist sich als unbefriedigend: Ich sehe auf einem kleinen Radar, wie sich der Jäger dem UFO nähert und es auf Nimmerwiedersehen entwischt, bevor ich irgendeinen weiteren Befehl geben kann. Deutlich interessanter wird es, als ich bei der nächsten Gelegenheit den Ranger losschicke: Der holt das Flugobjekt ein, und es kommt zu einer direkten Konfrontation zwischen meinen Soldaten und den Aliens.

### Verstecken spielen mit Außerirdischen

Mein Sky Ranger ist zum Glück mit allen acht Soldaten bestückt, die mir zu Beginn zur Verfügung stehen. Die muss ich nun einzeln aus dem Flugzeug heraus bewegen – was derart langsam vonstattengeht, dass ich die Laufgeschwindigkeit lieber aufs Maximum stelle. In diesem Zusammenhang sammelt UFO weitere Pluspunkte, weil ich die entsprechende Option schnell finde und mir auch darüber hinaus die Steuerung recht logisch erscheint. Zwar vertraut sie auf ein Icon-System, dessen Symbole sind jedoch leicht zu deuten. Ärgerlich ist einzig und allein die Taste mit dem durchgestrichenen Kreis, die ohne jede Vorwarnung meinen Zug beendet. Hmpf.

Umso mehr bereitet mir die isometrische Darstellung Probleme, weshalb ich meine Soldaten gelegentlich falsch positioniere. Da ist besonders ärgerlich, weil es keine Undo-Funktion gibt und ich ergo einen unerwünschten Zug nicht rückgängig machen darf. Allerdings verstehe ich schnell, warum ein solches Feature in einem Spiel wie UFO schwer realisierbar wäre. Schließlich könnte ich es prima zum Ausspähen ausnutzen und durch stupides Ausprobieren die Positionen der Aliens erörtern.

So tappe ich regelrecht im Dunkeln und stolpere zunächst über ein großes blaues Gebäude, das wie ein Bunker aussieht. Es scheint geradezu nach Außerirdischen zu schreien, jedoch fehlt von den kleinen Männchen jegliche Spur. Zudem finde ich keine Tür, durch die ich das Gebäude betreten könnte. Beende ich den Zug, dann vernehme ich nur eine Art Zischen – als ob sich ein Fahrstuhl bewegen würde. Jedoch hilft mir dieses akustische Signal nicht weiter, weil ich es weder einem Ort noch einem Gegner zuordnen kann.

Nun denn, das Gebiet beschränkt sich nicht nur auf das blaue Gebäude: Ich klappere brav alle anderen Ecken ab und marschiere




Ihr müsst in eurem Stützpunkt Labore und Werkstätten einrichten, um neue Technologien zu erforschen und zu produzieren.




Bei einem Terrorangriff solltet ihr nicht lange fackeln und eure Soldaten gut auf einen Kampf gegen die Außerirdischen vorbereiten, damit ihr auch weiterhin Geld von den verschiedenen Nationen erhaltet.



Diese unscheinbare Untertasse hat ein paar böse Überraschungen auf Lager und ist deutlich gefährlicher als ein Standard-Alien.




„Ihre Ware ist angekommen": Wir freuen wir uns über das Eintrudeln frischer Soldaten.

dabei über ein großes Ackerfeld, bis ich auf ein Steingebäude stoße. Dort manövriere ich einen meiner Soldaten ganz am Rand des Gebietes in Richtung Hintertür, passiere ein offenes Fenster – und werde erschossen. Einfach so!

Puh, zum Glück hatte ich kurz zuvor gespeichert. Leider ist das Laden meines alten Spielstandes ein umständliches Prozedere: Eine entsprechende Option gibt es nur im Hauptmenü, das ich nur erreiche, wenn ich die Mission abbreche.

Weil mein nächster Versuch ebenfalls schiefgeht und die im Haus lauernden Aliens einfach einen Soldaten nach dem anderen abknallen, überlege ich mir einen neuen Plan. Ich bewege die Hälfte meiner Truppe zur Frontseite des Gebäudes und nehme meine Gegner in die Zange. So erschieße ich schlussendlich zwei Außerirdische … und bin danach auch nicht schlauer als zuvor, weil ich erneut keinen Plan habe, wo sich der Rest der feindlichen Brut befinden könnte. Ich grase das komplette Gebiet ab, finde allerdings nichts von Bedeutung und frage mich gut eine halbe Stunde lang: Wo sind diese Biester nur? In meiner Verzweiflung kehre ich zurück zum blauen Gebäude und laufe nun stumpf gegen jedes Wandstück. Und in der Tat stoße ich auf eine völlig unscheinbare Tür, die man nur bei genauem Hinsehen anhand zweier dünner Konturen erkennen kann. D'oh!

Zumindest geht danach alles recht schnell: Das Gebäude entpuppt sich als das von mir gejagte UFO, worin es nur so vor Aliens wimmelt. Weil ich sie jedoch mit meiner Mannschaft überrumpele, verliere ich am Ende nur einen meiner Soldaten. Damit kann ich leben. Zurück im Hauptmenü rekrutiere ich gleich einen Ersatzmann und besorge einige neue Gewehre. Zudem starte ich die Forschung für einen Bewegungsscanner – das Malheur von eben soll mir nicht noch einmal widerfahren!

**Aus Fehlern lernen**

Meine nächste Begegnung mit einem UFO verläuft nahezu identisch, nur, dass ich diesmal problemlos meinen zweiten Sieg einfahre. Weil auch die meisten Nationen mit mir zufrieden sind, die mich zur Bekämpfung der Außerirdischen finanzieren, erhalte ich gar eine kleine Gehaltserhöhung und richte einen neuen Stützpunkt mitten in Europa ein. Dort dauert es nicht lange, bis mich das Radar auf ein nahe gelegenes Alienlager aufmerksam macht.

Naiv wie ich bin, gehe ich gleich die nächste Konfrontation ein und sehe auch zunächst keinen großen Unterschied zu den vorhergehenden Kämpfen. Sprich: Ich ziehe mit meiner Truppe durch einen kleinen Stadtteil und begegne rasch den altbekannten Aliens. Doch dann attackiert mich plötzlich ein neuer Gegnertyp, der wie eine Miniaturuntertasse ausschaut. Und natürlich lässt sich der nicht so einfach mit meinen billigen Gewehren abschießen.

Genau genommen benötige ich pro Untertasse vier bis sechs Treffer, während ich gleichzeitig mehrere meiner Soldaten verliere. Und als ich dann endlich den ersten Burschen bezwinge, explodiert er in einem lauten Knall und tötet fast meine ganze Mannschaft, die ich viel zu dicht platziert hatte. Als i-Tüpfelchen drehen die überlebenden Soldaten komplett durch und lassen sich aufgrund von Tobsuchts- und Panikanfällen nicht mehr steuern. Läuft! In so einem Fall komme ich also um das Laden des Speicherstands nicht herum.

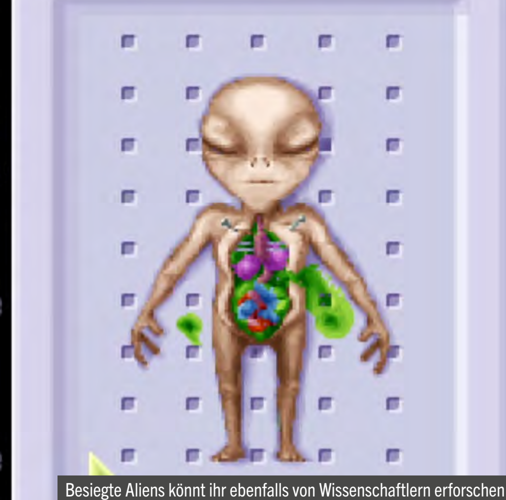
Abseits davon, dass ich bei meinem nächsten Versuch mehr Abstand halten möchte (Corona lässt grüßen), überlege ich mir den Einsatz von härteren Geschützen. Weil ich bislang mangels Zeit noch keine wirklich fortschrittlichen Geschütze wie Laserwaffen oder Plasmapistolen erforschen konnte, krame ich die Granaten heraus, von denen jeder Soldat eine in seiner Tasche trägt. Leider erweisen sie sich als Flop und verursachen gefühlt noch weniger Schaden als meine Gewehre. Eine kurze Recherche im Netz bestätigt, dass die Untertassen ausgerechnet gegen solche Explosionswaffen gut gepanzert sind.

Zum Glück benötige ich auch gar keine härteren Geschütze, sondern nur etwas mehr Vorsicht und taktisches Gespür. Sobald ich meine Jungs und Mädels geschickt verteile sowie geduckt hinter Mauerecken in Stellung bringe, ist die erste Untertasse schnell Geschichte – ohne große Verluste meinerseits, versteht sich. Zudem habe ich bei den anderen beiden Gegnern Glück, weil sie direkt nebeneinander schweben. So muss ich nur einen abschießen, während der andere aufgrund der folgenden Explosion ohne mein weiteres Zutun zerberstet.

Am Ende bin ich siegreich, habe aber viele Verluste zu beklagen. Also kaufe ich mehr Wissenschaftler ein lassen sie nach Waffen forschen. Des Weiteren stocke ich meinen Vorrat an Soldaten auf und erhöhe mein Kontingent auf zwölf Mitglieder, die allesamt problemlos in den Sky Ranger passen.

Leider benötigt die Forschung viel Zeit; ich muss beim folgenden Einsatz erneut ohne neues Equipment auskommen. Immerhin steht mir eine aufgestockte Mannschaft

Sektoid-Autopsie
Die Autopsie zeigt rudimentäre Verdauungsorgane und eine einfache Struktur. Das Gehirn und die Augen sind sehr stark entwickelt. Die Struktur weist auf genetische Veränderung oder Mutation hin. Der kleine Mund und die ebenso winzige Nase scheinen kaum eine Funktion zu haben. Die Haut zwischen den Fingern und die flachen Füße deuten auf aquatische Herkunft hin. Es gibt keine Fortpflanzungsorgane und keinen Hinweis darauf, wie sich diese Spezies vermehrt. Vermutlich handelt es sich um eine durch Genmanipulation erschaffene Spezies.



Besiegte Aliens könnt ihr ebenfalls von Wissenschaftlern erforschen lassen, um euch in künftigen Kämpfen einen Vorteil zu verschaffen.

zur Seite – die ich auch bitter nötig habe: Ich soll den ersten außerirdischen Stützpunkt erobern.

**Neue Spielelemente im Stundentakt**

Vor Ort mache ich Bekanntschaft mit zwei komplett neuen Gegnerarten, die ich prima anhand ihrer unterschiedlichen Farbgebung unterscheiden kann. Während die braunen Aliens relativ harmlos sind und mich zu knackigen Schussduellen herausfordern, bereiten mir die schwarzen große Kopfschmerzen. Schließlich sind sie in der Lage, meine Soldaten zu Zombies zu beißen – und wenn ich diese wiederum erschieße, verwandeln sie sich ebenfalls in schwarze Scheusale!

Gegen Ende der Mission komme ich abermals in arge Bedrängnis, als ich per Aufzug in eine Art Kommandozentrale fahre. Dort stehen die letzten Aliens bereits Spalier und ballern gnadenlos jeden Soldaten nieder, den ich hinaufschicke. Platziere ich sie hingegen allesamt um den Fahrstuhl herum, um einen gemeinsamen Sturmangriff zu planen, dann feuern die Aliens ein paar Raketen auf mich und eliminieren meine gesamte Truppe auf einen Schlag – gar nicht schön.

Wieder bin ich auf das Laden eines alten Spielstands angewiesen. Und erneut muss ich solche unschönen Überraschungen als Lehrgeld sehen, aufgrund derer ich meine Taktik anpasse. Das sorgt zwar einerseits dafür, dass ich stetig Fortschritte mache – aber andererseits eben nur sehr langsam.

Aus diesem Grunde kann ich die Kritik meiner damaligen Journalistenkollegen nachvollziehen: UFO: Enemy Unknown ist ein sehr gemächliches Spiel, bei dem sich jeder noch so kleine Kampf auf eine halbe bis ganze Stunde zieht. Allein das Manövrieren der einzelnen Soldaten ist mühsam und langwierig.

Ich fühle mich nach einem Gefecht meist ein wenig ermüdet und möchte deshalb jedes Mal pausieren. Auf der anderen Seite steigt die Lust am Spielen nach einigen Stunden spürbar wieder an, sodass ich stets frohen Mutes zurückkehre. Zudem ändert sich die Pace dramatisch, sobald ich endlich die ersten Laser- und Plasmawaffen entwickelt habe: Sie offenbaren sich als echter Game Changer, mit dem ich die Aliens viel müheloser abknalle als mit den altbackenen Gewehren und deutlich seltener einen Spielstand laden muss.

Überhaupt hätte ich mich früher mit dem Forschungsaspekt auseinandersetzen sollen! Das Erforschen von sogenannten außerirdischen Legierungen gibt mir endlich Zugang zu einer besseren Rüstung, die meine Defensive massiv erhöht. Eine Gedankensonde verrät mir die Charakterwerte eines einzelnen Gegners und somit seine individuellen Stärken sowie Schwächen. Und mit dem Betäubungsstab könnte ich Aliens bewusstlos machen, anstatt sie zu töten. Das wiederum ist laut diverser Spiel-Guides ein wichtiger Bestandteil zum Erlernen der psionischen Fähigkeiten, mit denen ich mich leider aus Zeitgründen nicht mehr beschäftigen konnte.

OK << >>

Außerirdische Legierungen

Außerirdische Raumschiffe werden aus Speziallegierungen hergestellt, die einzigartige Eigenschaften besitzen. Sie sind besonders leicht und dauerhaft und können mit elektromagnetischen Methoden geformt werden. Dieses Material kann reproduziert und in vielfältigen Herstellungsprozessen verwendet werden.



Wer sich für seine Soldaten eine bessere Rüstung wünscht, der sollte unbedingt die außerirdischen Legierungen erforschen.

**Fazit: Faszinierender Taktik-Zeitfresser**

Nach meiner ausgiebigen „Mein erstes Mal"-Session kann ich die Faszination hinter dem Spielkonzept von UFO: Enemy Unknown voll und ganz verstehen. Die Mischung aus taktischer Rundenstrategie, „Aufbau-Simulation light" und dem Gefühl, im wahrsten Sinne des Wortes den gesamten Planeten retten zu müssen, funktioniert tadellos. Im Kern stecken viele Features, die das Spiel nach und nach sinnvoll erweitern und auf Dauer interessant machen.

Somit kann ich am Ende meines Berichts ohne Reue sagen: UFO: Enemy Unknown ist ein tolles Spiel, auch wenn Rundenstrategie nicht mein Genre ist und ich bei weitem nicht alle Facetten des Klassikers erkundet habe. Man braucht hier eben viel Zeit und Geduld – etwas, das ich 1994 zugegebenermaßen eher hätte aufbringen können als heute. Deshalb werde ich UFO wohl auch kaum weiterspielen. Allerdings habe ich es nicht bereut, es nach 26 Jahren zumindest probiert zu haben. ❑

## ÜBER DEN AUTOR



Benedikt Plass-Fleßenkämper, Jahrgang 1977, arbeitet seit über 20 Jahren als Spielejournalist und leitet seine eigene Medienagentur. Als vielbeschäftigter Mensch hat Benedikt neben seinem Beruf noch weitere Leidenschaften: Er ist nicht nur mehrfacher Vater, sondern auch begeisterter Langstreckenläufer und trainiert eine Jugendfußballmannschaft. Zudem war er Sänger, Gitarrist und Songwriter einer Indiepop-Band. Aufgrund seiner Zeitknappheit sind ihm leider so einige Spieleperlen durch die Lappen gegangen. Doch das wilde Bandleben ist vorbei, die Kinder sind aus dem Gröbsten raus, der nächste Marathon kann warten – und Benedikt hat nun endlich wieder mehr Zeit zum Spielen! In seiner Artikelreihe „Mein erstes Mal" fühlt er unsterblichen Klassikern, großen Hits und angeblichen Meilensteinen auf den Zahn: Wie spielt sich der vermeintliche Kracher Jahre später für jemanden, der ihn damals verpasst hat und nun zum allerersten Mal erlebt?




Achtung, dieser schwarze Bursche hat es in sich: Er verwandelt Soldaten blitzschnell in Zombies, die nach ihrem Ableben ebenfalls zu Aliens mutieren.

Der Ausrüstungsbildschirm ist schlicht, aber zweckmäßig und gut sortiert.



Im Auswahlbildschirm legt ihr die Spieleranzahl und auch das „Aussehen“ eures Trainers fest. Der Kollege links erinnert stark an einen jungen Erich Ribbeck, der rechts doch eher an Moe Szyslak aus The Simpsons.



Bei der Aufstellung greift ihr auf vorgefertigte Formationen zurück, dürft die Positionen eurer Kicker aber auch manuell verändern.

Quelle aller Bilder: Moby Games

KOLUMNE

# Bundesliga Manager Professional:
## Als ich mir mit einem Klick 100.000 D-Mark ergaunerte

Aus der Zeit, als Fußballmanager-Spiele noch simpel, zugänglich und unschuldig waren: Wieso Bundesliga Manager Professional ein zu einfaches Bild vom Fußballgeschäft vermittelte, aber trotzdem eines der besten Spiele der frühen 90er war!

**Von:** Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmülle

Kinder der 90er-Jahre erkennen die Anspielung aus der Überschrift sofort. In der 1991 erschienenen Sportsimulation Bundesliga Manager Professional vom deutschen Entwickler Software 2000 gab es einen Geheimtrick, um das Konto ein wenig aufzubessern. Wenn der eigene Klub mal wieder knapp bei Kasse war, genügte im Finanzbildschirm ein Klick auf das Türschild des Bankgebäudes, und schon trudelten 100.000 D-Mark auf das Sparbuch. Eine Minute Dauerklicken machten mich also damals zum virtuellen Millionär. Als Bundesliga Manager Professional erschien, war ich junge zwölf Jahre alt. Meine eigene Fußballerkarriere war von wenig Erfolg geprägt: Trainingsfaul, bockig und obendrein auch athletisch nicht sonderlich begabt, wurde ich nur



Der Ausbau des eigenen Stadions kostet Zeit und Geld. Erweiterungen wie Flutlicht oder Anzeigetafel erhöhen ebenso die Wertigkeit der eigenen Arena wie die Verbesserung von Komfort und Zustand.



Zu Beginn bestimmt ihr den Schwierigkeitsgrad und die Startbedingungen. Dadurch könnt ihr etwa in der Amateur-Oberliga oder direkt in der Bundesliga loslegen.



Die 30 animierten Spielszenen wiederholen sich zwar mit der Zeit, sorgten aber für kräftig Stadionatmosphäre. Im Vorgänger hüpfte noch ein Pixelball über den Bildschirm.



Benötigt ihr kurzfristig Geld, nehmt ihr bei der Bank einfach einen Kredit auf. Die bessere Alternative ist natürlich das „Ercheaten" von Geld, indem ihr auf das Klingelschild der Bank klickt.



In der Werbeabteilung holt ihr Sponsoren für die Trikots und Banden ein. Dadurch generiert ihr zusätzliche Einnahmen.

zwei Mal eingewechselt – mal als Linksaußen, mal als defensiver Mittelfeldspieler. Eines der Spiele verlor „meine" Mannschaft damals mit 1:13, und ich lief gefühlt hundert Mal ins Abseits.

Kurz gesagt: Ich liebe Fußball, verlegte mich aber sehr schnell auf die virtuelle Version in Form von Titeln wie Kick Off, Microprose Soccer oder eben Wirtschaftssimulationen wie dem Bundesliga Manager Professional.

### „Wie in echt ..."

Damals kannte ich bereits den 1989 veröffentlichten Vorgänger Bundesliga Manager, der von Werner Krahe und Jens Onnen und deren Stadio KRON Simulation Software entwickelt wurde. Die archaischen Spielszenen brannten sich in mein Gedächtnis ein. Ein kleiner, weißer Ball sprang hier auf einem stilisierten Fußballplatz von links nach rechts. So stellte man schematisch das Geschehen auf dem Feld dar. Hier war also ganz viel Fantasie gefragt, damit wirklich Spannung ins Spiel kam.

In Bundesliga Manager Professional, das ich auf meinem geliebten Amiga 500 spielte, war das anders: Hier gab es über 30 vorberechnete Highlight-Momente mit wechselnden Enden. In der Iso-Perspektive rannten die Pixelmännchen dem Leder hinterher, schossen aufs Tor oder foulten sich. Die Darstellung war nicht ganz auf Sportschau-Niveau, kam dem aber für damalige Verhältnisse ziemlich nahe. Auch wenn ich nach unzähligen Stunden mit Bundesliga Manager Professional jede Szene in- und auswendig kannte, habe ich sie nie abgestellt. Sie waren das technische Kabinettstückchen der an sich recht trockenen Wirtschaftssimulation.

### Ich bin der Boss!

Bundesliga Manager Professional – oder auch kurz „BMP" – simulierte die erste, zweite und dritte Liga, besaß die Originalspielerdaten, und es gab sogar Wettbewerbe wie den UEFA-Pokal oder den Europapokal der Landesmeister, den Vorläufer der heutigen Champions League. Meine Aufgabe bestand darin, meinen Verein zu Ruhm und Ehre zu führen. Das beinhaltete die Zusammenstellung des Kaders und der Trainingspläne ebenso wie das Management der Finanzen. Dank der einfachen Kachel-Oberfläche und eindeutiger Symbole fand ich mich schon damals schnell zurecht.

Ich gebe zu: Ich verwendete den eingangs erwähnten Cheat ziemlich häufig. Einfach, weil ich den schnellen Erfolg wollte und viel Freude an großen Spielertransfers hatte. Schließlich wollte ich immer die besten Spieler auf den Platz bringen. Deren Fähigkeiten stellte BMP mit Hilfe der Werte für Kondition, Technik und Form dar. Im Aufstellungsbildschirm schob ich meine Stars hin und her wie auf dem Reißbrett: Zwei oder drei Stürmer? Mit oder ohne Libero? Oder doch lieber mit einer Vierer-Abwehrkette? Dazu ordnete ich Trainingslager an und konnte so sehen, wie junge Spieler reiften oder gestandene Stars noch besser wurden. Hier war ich der Coach – und bildete mir ein, dass genau so bestimmt auch das Management eines echten Bundesliga-Vereins läuft.

Für einen aus heutiger Sicht sehr simplen Manager besaß BMP eine hohe Nachvollziehbarkeit. Forderte ich zu viel Intensität von meiner Truppe, hagelte es Verletzungen. Trainierte ich bestimmte Mannschaftsbereiche zu wenig, stagnierten ihre Werte. Im Anschluss an die Matches erhielt ich zudem an den Kicker angelehnte Zeitungsausschnitte, die die Leistung meiner Spieler mit Schulnoten bewerteten. Ich war als Trainer hart, aber fair: Wer zwei Mal mit einer „6" vom Platz kam, landete erst mal auf der Bank.

### Die Kasse stimmt

Ein gutes Indiz für meinen Erfolg war dabei das eigene Stadion. Fast wie im Aufbauspiel-Klassiker Theme Park bestimmte ich die Eintrittspreise, baute Flutlichtanlagen oder erweitere Sitz- und Stehplatzränge. Auf der dazu gehörigen Stadiongrafik konnte ich sehen, wie mein einstiger Bolzplatz zum echten Hexenkessel heranwuchs.

Für die notwendigen finanziellen Mittel sorgte ein einfaches Wirtschaftssystem: Ich verkaufte Banden- und Trikotwerbung und erhielt im Gegenzug bare Münze dafür. Auch hier setzte Software 2000 auf Wiedererkennungswert. Als bekennender Amiga-Fan musste meine Mannschaft natürlich stets das Commodore-Symbol auf der Brust tragen. Und auch Onnen und Krahe verewigten sich hier mit KRON Software als möglichem Werbepartner.

### Auf dem heißen Stuhl

Alleine macht das Spiel bereits Spaß und fraß unzählige Stunden meiner Jugend förmlich auf. So richtig zur Sache ging es aber im lokalen Multiplayer mit Freunden. Ich erinnere mich noch lebhaft an den emotionalen Konkurrenzkampf und wie hitzig mitunter Verhandlungen über mögliche Neuverpflichtungen ausgetragen wurden.

Im Hotseat-Modus ging es mit bis zu vier Hobbytrainern reihum: Jeder Teilnehmer machte seine Aufstellung und kümmerte sich um die finanziellen Belange. Den Spieltag erlebten wir dann aber im Nachgang gleichzeitig. Das Trash-Talking bei „Derbys" könnt ihr euch ganz sicher vorstellen. Der heiße Stuhl verlieh Bundesliga Manager Professional eine soziale Komponente.

Diese wurde übrigens immer wieder auf eine harte Probe gestellt. Meine Freunde und ich hatten nämlich ein „Gentlemen's Agreement", dass der anfangs erwähnte Cheat nur nach Rücksprache mit den anderen zum Einsatz kam. Ich habe mich als Ehrenmann natürlich immer darangehalten und nie gemogelt. Also … fast nie. ❑



Das Hauptmenü verzichtet auf Textwüsten und setzt stattdessen auf deutliche Symbole. Die Linie oben etwa zeigt euch den Tabellenverlauf der vergangenen Spieltage.

Ridge Racer war auf der ersten Playstation ein absolutes Aushängeschild für die Plattform und das Arcade-Racing. Das 2012 erschienen Ridge Racer Unbounded schaffte jedoch den Sprung in die Moderne nicht und scheiterte am eigenen Anspruch. (Bild: Moby Games)

Seit 1992 ist Mario Kart der unangefochtene König der Fun-Racer und Inspiration für nahezu jedes andere Spiel dieses Genres – egal, ob für Crash Team Racing oder Sonic Racing.

KOLUMNE

# Ich will Spaß, ich geb Gas:

## Macht Rennspiele endlich wieder simpel!

Erfahrungssysteme, offene Spielwelten und tägliche Herausforderungen: Aktuelle Rennspiele sind oft überfrachtet und voller Features, die nicht immer dem Spielspaß dienen. Dabei möchte unser Autor Olaf Bleich doch nur eines: Autofahren!

**Von:** Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Ich mag Project Cars 3. Mir gefällt, dass es zugänglicher ist als seine Vorgänger. Mir gefallen auch das Fahrverhalten und die handliche Rennphysik. Aber warum zum Teufel muss man ein Rennspiel mit neumodischem Firlefanz wie dynamischen Herausforderungen, gleich mehreren Erfahrungssystemen und anderem Schnickschnack überfrachten?

Das motiviert zum Weiterspielern, heißt es. Spieler müssen ein Gefühl für den Fortschritt bekommen, sagt man. Aber mal ehrlich: Am Ende geht es doch vor allem um den puren Spaß am Fahren. Und der kommt bei vielen aktuellen Racern viel zu selten auf. Ich sage: Macht Rennspiele endlich wieder einfach und bringt Arcade-Racer zurück auf die ganz große Bühne!

**Auf der Suche nach dem Spielspaß**

Welches Rennspiel rettet garantiert jede müde Party? Genau, Mario Kart! Seit Jahrzehnten stellt Nintendos Fun-Racer Freundschaften auf die Probe. Wie oft haben meine Kumpels und ich schon zu später Stunde die Bude zusammengebrüllt, als kurz vor Schluss eine rote Schildkröte noch für den Führungswechsel sorgte. Mario Kart ist leicht erlernt und dennoch schwer zu meistern. Denn natürlich haben Spieler mit Streckenkenntnissen einen klaren Vorteil.

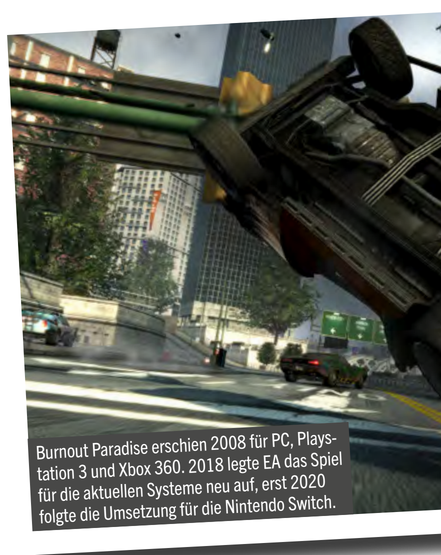
Trotzdem: Mario Kart und viele andere Arcade-Racer haben gezeigt, dass Einfachheit manchmal die ganz große Spielspaßkunst ist. Drifts, Beschleunigungsbäder und Power-Ups gehören hier ebenso zum guten Ton wie knallharte Positionskämpfe an der Spitze und eine möglichst direkte Steuerung. Gerade mit Playstation 5 und Xbox Series X im Anmarsch wünsche ich mir wieder mehr Mut zum Arcade-Bekenntnis.

Wieso nicht mal Blur aus dem Jahr 2010 neu auflegen? Oder ein neues Ridge Racer an den Start bringen? Weiß eigentlich jemand, was aus Bleifuss (1995) geworden ist? Mal von Need For Speed und ein paar wenigen Racing-Fortsetzungen oder Remasters abgesehen, ist in diesem Sektor geradezu erschreckend wenig passiert.

**Die Tücken des Stadtverkehrs**

Aber auch fernab der Comic-Flitzer sehe ich noch Nachholbedarf. Schließlich fühlt sich der ganz alltägliche Stadtverkehr manchmal ein wenig wie ein Arcade-Racer an. Okay, vielleicht muss man die Dramatik noch ein wenig nach oben schrauben und mit den entsprechenden Missionszielen potenzieren, aber dann kann ein Open-World-Racer wieder so richtig Freude machen. Erinnert sich hier noch jemand an Midtown Madness? In dem 1999 veröffentlichten Rennspiel flitzte ich mit dem VW Beetle, einem Bus oder einem Muscle-Car durch die engen Straßen von Chicago. Wie ich das Ziel letztlich erreichte, blieb ganz mir überlassen. Diese Freiheit war großartig, ohne dass sie mich gleichzeitig erschlug. Sie war natürlich und passte zum Gameplay.

Ähnlich unterhaltsam, wenn auch deutlich schräger und lauter, ging es im Dreamcast- und Spielhallenklassiker Crazy Taxi zu. Hier musste ich Fahrgäste möglichst flott ans Ziel bringen und erfreute mich dabei an dem launigen Renn-Game-



Burnout Paradise erschien 2008 für PC, Playstation 3 und Xbox 360. 2018 legte EA das Spiel für die aktuellen Systeme neu auf, erst 2020 folgte die Umsetzung für die Nintendo Switch.

Verkanntes Genie: Blur von 2010 gilt als das „Mario Kart für Erwachsene“. Die Power-Ups ähnelten stark dem Nintendo-Vorbild.

Viele Strecken, Fahrzeuge und Belohnungssysteme: Auf der Strecke macht Project Cars 3 nur wenig falsch und öffnet die Serie für neue Zielgruppen. Trotzdem wirkt das Progressionssystem mitunter aufgesetzt.

Die Macher des kürzlich erschienenen Hotshot Racing setzen auf Polygon-Grafik und Drift-Orgien. (Bild: Moby Games)

play, der wilden Musik und vor allem dem kunterbunten Look. Wieso gibt es eigentlich noch nicht sowas wie Crazy Uber? Von mir aus auch mit Online-Funktionen und echten Menschen, die mir als Fahrer ihre Lebensgeschichten erzählen. Klingt schräg, wäre aber zumindest mal so etwas wie eine Evolution des Arcade-Genres.

**Freude an der Zerstörung**

Und wo wir schon von viel zu lange verschütteten Racing-Perlen sprechen, darf ich natürlich auch die Burnout-Reihe nicht vergessen. Noch in diesem Jahr erschien Burnout Paradise Remastered auch für die Nintendo Switch. Einen neuen Teil von Criterions rasender Schrottpresse vermisse ich im großen Aufgebot von Playstation 5 und Xbox Series X jedoch noch.

Burnout strahlte wie kaum eine andere Serie die raue Lust an der Zerstörung aus. Also genau das, was man in der Realität tunlichst mit seinem Auto vermeiden sollte. Wenn sich das Blech der Sportwagen in Zeitlupe verformte, dann kam stets so richtig Freude auf. Und natürlich besaßen gerade die späteren Serienteile dank offener Spielwelt und einer Vielzahl an Spielarten einen modernen Touch. Im Kern allerdings bliebt selbst ein Burnout Paradise ein reinrassiger Fun-Racer, bei dem der „Fun“ stets im Mittelpunkt stand.

Ähnlich wie in Mario Kart war auch jeder Burnout-Teil ideal für lustige Abende. Nicht unbedingt für mehrere Stunden, aber für kurze, krachende Sessions. Der Grund: Absoluter Fokus auf Spielspaß, starkes Balancing und ein ebenso einfaches wie effektives Racing-Gameplay.

**Mehr Mut zu Einfachheit**

Und genau das muss es auch in Zukunft wieder stärker geben: Simpel gestrickte, aber dafür umso unterhaltsamere Arcade-Rennspiele. Weg mit Erfahrungssystemen und ausufernden Service-Optionen, her mit Crashs, Raketenantrieben und knallharten Drifts!

Heutzutage sind so viele Spiele einfach komplett überfrachtet und wirken weniger wie ein launiger Zeitvertreib als vielmehr wie ein optimierte „Zeitfressmaschine“. Nur wenigen Entwicklern gelingt dieser Spagat wirklich. Und auch Project Cars 3 hatte wirklich gute Ideen, wirkte aber am Ende doch zu vollgestopft. Das soll natürlich nicht heißen, dass Raketendüsen, fliegende Schildkröten und Takedowns das Spiel besser gemacht hätten.

Aber für mich dürften auch die Rennspiele der kommenden Generation gerne einen Hauch simpler und einfacher sein. Ein bisschen Spielhallen-Feeling hat auch in Zeiten von Raytracing und SSD-Festplatten noch niemandem geschadet. Oder würde es zumindest nicht.

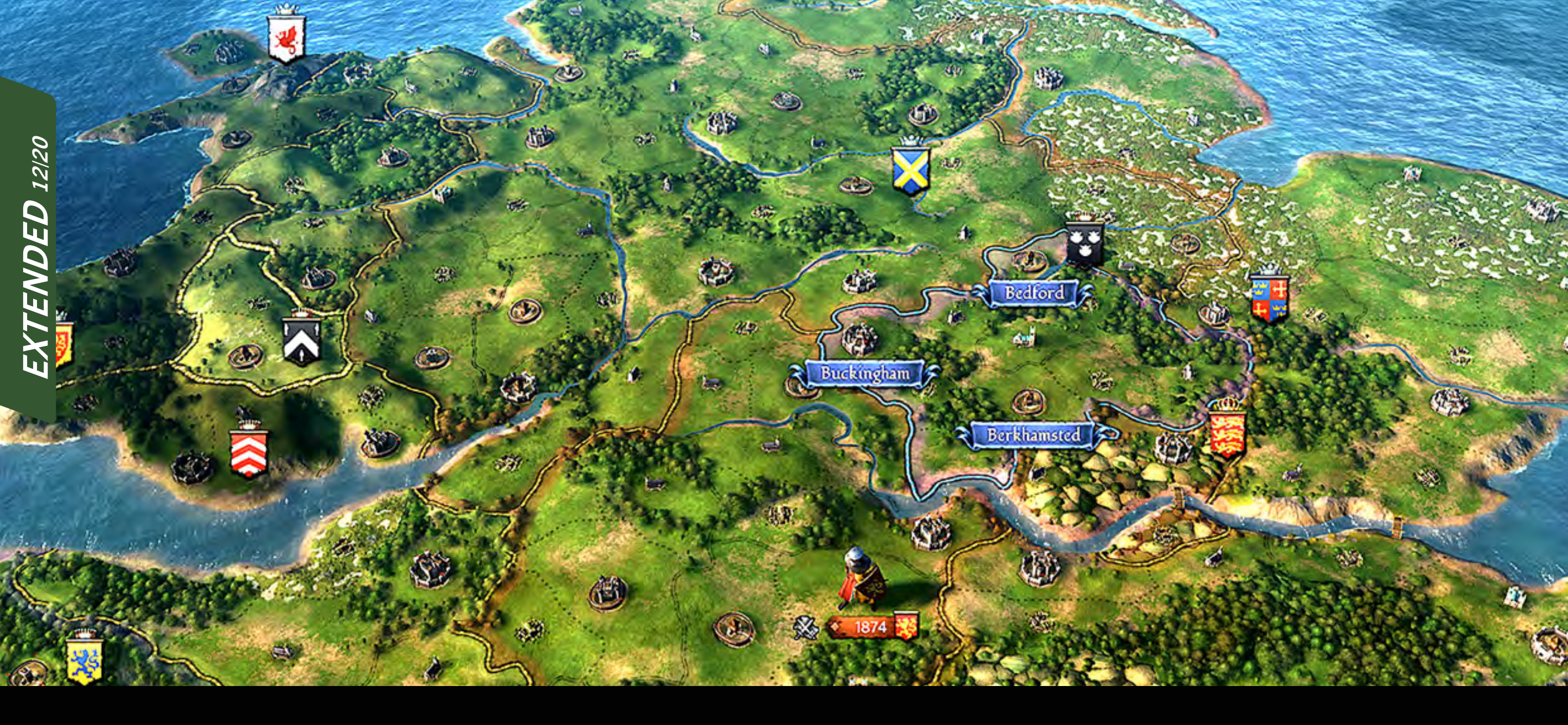
Glaubt ihr nicht? Dann empfehle ich euch wärmstens das von Lucky Mountain Games und Sumo Nottingham entwickelte Hotshot Racing. Der auch für PC, PS4 und Switch erhältliche Polygon-Raser ist Teil des Xbox Game Pass und bringt das Fahrgefühl der 90er-Arcade-Games wieder zurück. Das Ganze jetzt noch in Triple A und mit etwas mehr Marketing-Power dahinter: Ich würde das virtuelle Lenkrad so schnell nicht mehr loslassen! ❑






Das letzte Lebenszeichen der Burnout-Serie: Burnout CRASH! dampfte die Formel der Rennspielreihe auf ein Minimum herunter. Für zwischendurch war das okay, doch hier fehlte eindeutig das Racing-Gameplay. (Bild: Moby Games)

Auch Need For Speed war lange Zeit Vorreiter der Arcade-Racer, verlor sich dann aber in Story-Schnickschnack und Open-World-Ausritten.




CK3 wirkt auf Anfänger erschlagend komplex, auch nach vielen Stunden Spielzeit lassen sich immer wieder neue Erkenntnisse gewinnen. Besonders die verschachtelten Bau-Optionen sind nicht direkt zu durchschauen. Wir erklären euch, was ihr wissen müsst.

**Von:** Maria Beyer-Fistrich

# Crusader Kings 3

## Diese Sondergebäude und Spezialgebäude gibt es und diese Boni bekommt ihr

Die Spezialgebäude in Crusader Kings 3 lassen sich nur unter bestimmten Voraussetzungen errichten. Tempel etwa nur in einem Tempel-Besitztum, Schutzmauern nur in einem Burgbesitztum. Jedes Besitztum gewährt euch dabei einen einzigartigen Bonus. Ihr solltet, wenn möglich, alle drei Besitztümer und deren Spezialgebäude errichten, um von allen Boni zu profitieren. Damit das komplette Reich von einem Bonus profitiert, errichtet ihr in eurem Hauptsitz des Herrschers Fürstengebäude in einem Burg-Besitztum. Die Boni des so errichteten Fürstengebäudes gelten in Crusader Kings 3 entweder für das Herzogtum, in dem das Gebäude steht, oder gleich für das komplette von euch eroberte Reich. In einigen Städten sind Bauplätze bereits für historische Sondergebäude vergeben. Welche Sondergebäude es in Crusader Kings 3 gibt, haben wir in einem Abschnitt weiter unten für euch aufgelistet. ❑




Über die Domäne-Ansicht unter Reich seht ihr, wo ihr noch neue Gebäude errichten könnt.

An historischen Orten sind manchmal Bauplätze mit Soezialgebäuden bebaut.

## Burg

| Stufe | Name | Steuer | Festungsstufe | Garnison | Kosten | Weitere Boni |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Bollwerke & Schutzmauern | +0,2/Monat | 1 | 150 | 150 | - |
| 2 | Kernburg | +0,4/Monat | 2 | 300 | 225 | Gemeinde-Versorgungs-schwelle +300 |
| 3 | Wehrtürme | +0,5/Monat | 3 | 450 | 300 | Gemeinde-Versorgungs-schwelle +300<br>Reichsweit: Bogenschützen-Schaden +1 |
| 4 | Zweite Schutzmauer | +0,7/Monat | 4 | 600 | 375 | Gemeinde-Versorgungs-schwelle +300<br>Reichsweit: Bogenschützen-Schaden +1 |
| 5 | Zwinger | +0,8/Monat | 5 | 750 | 450 | Besitztum: Verteidiger-Vorteil +4<br>Gemeinde-Versorgungs-schwelle +300<br>Reichsweit: Bogenschützen-Schaden +1 |
| 6 | Vorburgen | +1,0/Monat | 6 | 900 | 525 | Besitztum: Verteidiger-Vorteil +4<br>Gemeinde-Versorgungs-schwelle +300, +2%<br>Reichsweit: Bogenschützen-Schaden +1 |
| 7 | Altitalienische Mauer | +1,1/Monat | 7 | 1050 | 600 | Besitztum: Verteidiger-Vorteil +4<br>Gemeinde-Versorgungs-schwelle +300, +2%<br>Reichsweit: Bogenschützen-Schaden +1 |
| 8 | Ravelins & Kavaliere | +1,3/Monat | 8 | 1200 | 675 | Besitztum: Verteidiger-Vorteil +4<br>Gemeinde-Versorgungs-schwelle +300, +2%<br>Reichsweit: Bogenschützen-Schaden +1 |

## Stadt

| Stufe | Name | Steuer | Entwicklungs-Zuwachs | Kosten |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Zunfthäuser | +0,3/Monat | +5%/Monat | 150 |
| 2 | Schnitzerzunft | +0,5%/Monat | +10%/Monat | 225 |
| 3 | Zimmermannszunft | +0,7%/Monat | +15%/Monat | 300 |
| 4 | Jägerzunft | +0,9%/Monat | +20%/Monat | 375 |
| 5 | Steinmetzzunft | +1,1%/Monat | +25%/Monat | 450 |
| 6 | Schneidergilde | +1,3%/Monat | +30%/Monat | 525 |
| 7 | Glasmacherzunft | +1,5%/Monat | +35%/Monat | 600 |
| 8 | Kunsthandwerkerzünfte | +1,7%/Monat | +40%/Monat | 675 |

## Tempel

| Stufe | Name | Steuer | Kontrolle-Zuwachs | Frömmigkeit | Kosten |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Gebetshallen | +0,2/Monat | +0,1/Monat | +0,1/Monat | 150 |
| 2 | Klosterschulen | +0,4/Monat | +0,2/Monat | +0,2/Monat | 225 |
| 3 | Bibliotheken | +0,5/Monat | +0,3/Monat | +0,3/Monat | 300 |
| 4 | Pilgerquartiere | +0,7/Monat | +0,4/Monat | +0,4/Monat | 375 |
| 5 | Krankenstuben | +0,8/Monat | +0,5/Monat | +0,5/Monat | 450 |
| 6 | Kopierstuben | +1,0/Monat | +0,6/Monat | +0,6/Monat | 525 |
| 7 | Hospize | +1,1/Monat | +0,7/Monat | +0,7/Monat | 600 |
| 8 | Klausuren | +1,3/Monat | +0,8/Monat | +0,8/Monat | 675 |

# FÜRSTENGEBÄUDE

**Bedenkt hier, wie schon erwähnt, dass die Boni für das Herzogtum oder Reich gelten und ob euch diese Boni auch in den kommenden Jahrzehnten noch von Nutzen sein werden. Ein Abriss kostet zwar nicht direkt Geld, die Kosten für Bau und Ausbaustufe werden euch aber nicht erstattet.**

## Belagerungswerke (Bonus gilt für komplettes Reich)

| Stufe | Name | Reichsweiter Bonus | Herzogtum-Besitztümer-Bonus | Kosten |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Belagerungs-werkstätten | Belagerungswaffe-Effektivität +20%<br>Belagerungswaffe-Zähigkeit +2 | Festungsstufe +1 | 300 |
| 2 | Bideningenieure | Belagerungswaffe-Effektivität +30%<br>Belagerungswaffe-Zähigkeit +4 | Festungsstufe +2 | 400 |
| 3 | Kanonen-gießereien | Belagerungswaffe-Effektivität +30%<br>Belagerungsswaffe-Zähigkeit +6 | Festungsstufe +3 | 500 |

## Königliche Reservate

| Stufe | Name | Besitztum-Bonus | Herzogtum-Besitztümer-Bonus | Kosten |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Königliche Wälder | Steuer +0,8/Monat | Entwicklungs-Zuwachs +10%/Monat<br>Volksmeinung +5 | 300 |
| 2 | Gewaltige Kronwälder | Steuer +1,1/Monat | Entwicklungs-Zuwachs +20%/Monat<br>Volksmeinung +10 | 400 |
| 3 | Kronwald-Gerichte | Steuer +1,4/Monat | Entwicklungs-Zuwachs +30%/Monat<br>Volksmeinung +15 | 500 |

## Lustschlösser (Bonus gilt für komplettes Reich)

| Stufe | Name | Prestige-Zuwachs | Anspannungs-Verlust | Komplott-Bonus | Herzogtums-Besitztümer-Bonus | Kosten |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Chateau | +5%/Monat | 15% | Feinds. Komplott Erfolgschance +5<br>Pers. Komplott-Erfolgschance +5 | Kontrolle-Zuwachs +0,2/Monat<br>Kontrolle-Zuwachsfaktor +20%/Monat | 300 |
| 2 | Sommer-palast | +10%/Monat | 25% | Feinds. Komplott Erfolgschance +10<br>Pers. Komplott-Erfolgschance +10 | Kontrolle-Zuwachs +0,3/Monat<br>Kontrolle-Zuwachsfaktor +40%/Monat | 400 |
| 3 | Winter-palast | +15%/Monat | 35% | Feinds. Komplott Erfolgschance +15<br>Pers. Komplott-Erfolgschance +15 | Kontrolle-Zuwachs +0,4/Monat<br>Kontrolle-Zuwachsfaktor +60%/Monat | 500 |

# Marken

| Stufe | Name | Vert.-Vorteil | Vers.-schwelle | Fest-ungs-stufe | Feindl. Überfall-Zeit | Garnisonsgröße | Aufgebot-Verst.rate | Kosten |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Strat. Marken | 4 | 25% | 1 | 20% | 25% | 25% | 300 |
| 2 | Grenzmarken | 6 | 50% | 2 | 30% | 50% | 50% | 400 |
| 3 | Großmarken | 8 | 100% | 3 | 40% | 100% | 100% | 500 |

# Militärakademien (Bonus gilt für komplettes Reich)

| Stufe | Name | Armee-Unterhalt | Anzahl Ritter | Ritter-Effektivität | Kosten |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Militärschulen | -2% | 2 | 25% | 300 |
| 2 | Offiziersschulen | -3% | 4 | 50% | 400 |
| 3 | Große Militärakademien | -5% | 6 | 75% | 500 |

# Schießgelände (Bonus gilt für komplettes Reich)

| Stufe | Name | Kriegsvolk-Unterhalt | Bogenschützen | Plänkler | Kosten |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Bogenschießstände | -6.00% | Bogenschützen-Schaden +15% | Plänkler-Schaden +10% | 300 |
| | | | Bogenschützen-Zähigkeit +5% | Plänkler-Zähigkeit +5% | |
| | | | | Plänkler-Verfolgung +10% | |
| | | | | Plänkler-Abschirmung +5% | |
| 2 | Königliche Bogenbauer | -8.00% | Bogenschützen-Schaden +30% | Plänkler-Schaden +20% | 400 |
| | | | Bogenschützen-Zähigkeit +10% | Plänkler-Zähigkeit +10% | |
| | | | | Plänkler-Verfolgung +20% | |
| | | | | Plänkler-Abschirmung +10% | |
| 3 | Scharfschützen-stände | -10.00% | Bogenschützen-Schaden +45% | Plänkler-Schaden +30% | 500 |
| | | | Bogenschützen-Zähigkeit +15% | Plänkler-Zähigkeit +15% | |
| | | | | Plänkler-Verfolgung +30% | |
| | | | | Plänkler-Abschirmung +15% | |

# Schmieden (Bonus gilt für komplettes Reich)

| Stufe | Name | Kriegsvolk-Unterhalt | Schweres Fußvolk | Speerträger | Kosten |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Kronschmieden | -6.00% | Schweres Fußvolk-Schaden +5% | Speerträger-Schaden +5% | 300 |
| | | | Schweres Fußvolk-Zähigkeit +15% | Speerträger-Zähigkeit +15% | |
| 2 | Schmiedezünfte | -8.00% | Schweres Fußvolk-Schaden +10% | Speerträger-Schaden +10% | 400 |
| | | | Schweres Fußvolk-Zähigkeit +30% | Speerträger-Zähigkeit +30% | |
| 3 | Königliche Schmieden | -10.00% | Schweres Fußvolk-Schaden +15% | Speerträger-Schaden +15% | 500 |
| | | | Schweres Fußvolk-Zähigkeit +45% | Speerträger-Zähigkeit +45% | |

# Steuer Amtsstuben

| Stufe | Name | Alle Herzogtums-Besitztümer | Kosten |
|---|---|---|---|
| 1 | Steuerassessoren | Besitztums-Steuern +10% | 300 |
| 2 | Landvogts-Amtsstube | Besitztums-Steuern +15% | 400 |
| 3 | Magistratshof | Besitztums-Steuern +20% | 500 |

# Turnierplätze

| Stufe | Name | Kriegsvolk-Unterhalt | Leichte Reiterei | Schwere Reiterei | Kosten |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Turnierfelder | -6.00% | Leichte Reiterei-Schaden +10% | Schwere Reiterei-Schaden +10% | 300 |
| | | | Leichte Reiterei-Zähigkeit +10% | Schwere Reiterei-Zähigkeit +10% | |
| | | | Leichte Reiterei-Verfolgung +10% | | |
| | | | Leichte Reiterei-Abschirmung +10% | | |
| 2 | Turnieranlagen | -8.00% | Leichte Reiterei-Schaden +20% | Schwere Reiterei-Schaden +20% | 400 |
| | | | Leichte Reiterei-Zähigkeit +20% | Schwere Reiterei-Zähigkeit +20% | |
| | | | Leichte Reiterei-Verfolgung +20% | | |
| | | | Leichte Reiterei-Abschirmung +20% | | |
| 3 | Königliche Turnierarenen | -10.00% | Leichte Reiterei-Schaden +30% | Schwere Reiterei-Schaden +30% | 500 |
| | | | Leichte Reiterei-Zähigkeit +30% | Schwere Reiterei-Zähigkeit +30% | |
| | | | Leichte Reiterei-Verfolgung +30% | | |
| | | | Leichte Reiterei-Abschirmung +30% | | |

## Sondergebäude

- Al-Azhar Universität (Kairo)
- Ananda Tempel (Pagan)
- Argentiera Mine (Iglesias - Cagliari)
- Aurelianische Mauer (Rom)
- Brihadishvara-Tempel (Thanjavur - Cholamandalam)
- Buddha-Statuen von Bamiyan (Bamyan - Bamian)
- Kathedrale von Canterbury (Canterbury - Kent)
- Zitadelle von Aleppo (Halab - Aleppo)
- Kölner Dom (Köln)
- Dogenpalast (Venedig)
- Felsendom (Jerusalem)
- Mezquita-Catedral de Córdoba (Cordoba)
- Große Moschee von Djenné (Djenné -Jeno)
- Große Moschee von Mekka (Mekka)
- Große Moschee von Samarra (Samarra)
- Hagia Sophia (Konstantinoel)
- Halle der Helden (Decision Pagans can take)
- Haus der Weisheit (Baghdad)
- Imam-Ali-Moschee (Nadschaf - Kufa)
- Eiserne Säule in Delhi (Indraprastha - Delhi)
- Dhar-Eisensäule (Dhara)
- Khajuraho (Chanderi)
- Kremnica Minen (Turóc - Trenscen)
- Kutná Hora Mine (Cáslav)
- Mahabodhi-Tempel (Gaya)
- Nalanda Universität (Pataliputra - Magadha)
- Notre-Dame (Paris - Ile de France)
- Aachener Königspfalz (Aachen)
- Petra (Baidha-Petra - Negev)
- Rammelsberg Minen( Goslar - Göttingen)
- Schwazer Silberbergwerk (Innsbruck)
- Shwedagon-Paya (Dagon)
- Sizilianisches Parlament (Palermo - Neapel)
- Siderokausia Minen (Ierrisos - Chalkidike)
- Stonehenge (Salisbury - Wiltshire)
- Kolosseum (Rome - Roma)
- Bergwerk von Falun (Falene - Dalabergslagen)
- Freitagsmoschee (Isfahan)
- Kollur-Mine (Ellur - Vengipura)
- Prophetenmoschee (Medina)
- The Tower of London (Lunden - Middle Seaxe)
- Universität von Sankore (Tirakka)
- Universität Siena (Siena)
- Theodosianische Mauer (Konstantinopel)
- Stadtbefestigung Visby (Visby - Gotland)
- Mauern von Benin (Benin)
- Mauern von Genua (Genua)

# THE SIMULATION COMPANY

AEROSOFT

TramSim – Der Straßenbahn-Simulator

Winter Resort Simulator Season 2

Autobahn-Polizei Simulator 2

Fernbus Simulator

Notruf 112 – Die Feuerwehr Simulation

Weitere Produkte unter:

www.aerosoft.com